



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

FABIANO LINO

**A TRADIÇÃO DO BRINCAR NAS ESCOLAS DO MUNÍCIPIO DE SÃO
CRISTOVÃO: UMA VISÃO SOBRE AS ESCOLAS MUNICIPAIS E. M. E. F. DR.
MARTINHO DE OLIVEIRA BRAVO E E. M. E. F. LAURO ROCHA DE ANDRADE**

SÃO CRISTÓVÃO

2019

FABIANO LINO

**A TRADIÇÃO DO BRINCAR NAS ESCOLAS DO MUNÍCIPIO DE SÃO
CRISTOVÃO: UMA VISÃO SOBRE AS ESCOLAS MUNICIPAIS E. M. E. F. DR.
MARTINHO DE OLIVEIRA BRAVO E E. M. E. F. LAURO ROCHA DE ANDRADE**

Monografia apresentada ao Departamento de Educação
Física da Universidade Federal de Sergipe como
requisito parcial para obtenção de colação de grau em
Educação Física nível Licenciatura.

Orientador: Prof. Dr. Renato Izidoro da Silva

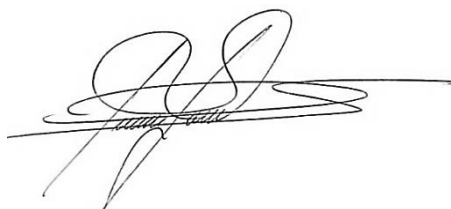
SÃO CRISTÓVÃO

2019

FABIANO LINO

A TRADIÇÃO DO BRINCAR NAS ESCOLAS DO MUNÍCIPIO DE SÃO CRISTOVÃO: UMA VISÃO SOBRE AS ESCOLAS MUNICIPAIS E. M. E. F. DR. MARTINHO DE OLIVEIRA BRAVO E E. M. E. F. LAURO ROCHA DE ANDRADE

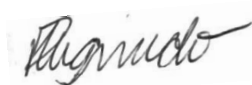
Monografia aprovada como requisito para obtenção do título de Licenciado em Educação Física do Curso da Universidade Federal de Sergipe.



Prof. Dr. Renato Izidoro da Silva (UFS)
Orientador



Prof. Dr. Fabio Zoboli (UFS)
Membro Convidado



Profa. Dra. Priscilla Kelly Figueiredo (UFS)
Membro Convidado

São Cristóvão, 27/02/2019.

AGRADECIMENTOS

A minha mãe Magna Lúcia Lino, pelo brilho nos olhos desde meu ingresso na Universidade Federal de Sergipe, pelo amor, incentivo e apoio incondicional, os quais foram centrais na minha formação como homem.

A minha amada esposa Viviane Castro por ter me dado apoio, inspiração, incentivo e força para superar as dificuldades, além de me proporcionar o discernimento das coisas justas e éticas e a cima de tudo gostar do que se propuser a fazer.

A esta universidade, seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram a janela que hoje vislumbro um horizonte superior, eivado pela acendrada confiança no mérito e ética aqui presentes.

Aos meus orientadores Prof. Dr. Renato Izidoro da Silva e o Prof. Dr. Fábio Zoboli, pelo suporte no pouco tempo que lhe coube, pelas suas correções e incentivos, pelo privilégio de receber seus ensinamentos.

Ao meu irmão Thiago Lino, pela amizade e incentivos, por ter me dado sobrinhos lindos Miguel e Mayra.

E a todos que direta ou indiretamente fizeram parte da minha formação, o meu muito obrigado.

*“Fui na rua jogar bola, ver os carros correr
Tomar banho de canal quando a maré encher”
(Nação Zumbi).*

RESUMO:

A brincadeira infantil não é datada, ela é atemporal, não existe uma validade para esta ou aquela forma de brincar que não seja regida por aquele que executa a ação do “brincar”, nesse sentido, a criança. O jogo, o brinquedo, a brincadeira e o lúdico fazem parte do contexto da infância, para nos auxiliar debruçaremos nas obras de teóricos como Brougère (2008), Huizinga (2005), Hobsbawm (1997) e Kishimoto (2008). O brincar favorece a criatividade, além de favorecer no processo de construção de conhecimento, entendimento da realidade, construção de valores, contribuição para o aprimoramento das habilidades básicas, no desenvolvimento das potencialidades humanas e sua relação com o mundo. A presente monografia objetivou compreender através do estudo da tradição da brincadeira infantil dos alunos pertencentes às Escolas Municipais de Educação Fundamental Dr. Martinho Oliveira Bravo e Lauro Rocha de Andrade do município de São Cristovão/SE. Dessa forma buscamos contribuir para o mapeamento de um conjunto de práticas corporais conhecidas, bem como realizadas por esses estudantes. O estudo buscou conhecer o significado do brincar, tornando-se também fundamental compreender o universo lúdico, onde a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, reconhece a existência dos outros, estabelece relações sociais, construindo conhecimentos, diante disso, desenvolvendo-se integralmente.

PALAVRAS - CHAVE: Brincadeira Infantil; Brincar; Criança; Lúdico; Práticas corporais; Tradição.

ABSTRACT

The children's play is not dated, it is timeless, there is no validity for this or that way of playing that is not governed by the one who executes the action of "playing", in that sense, the child. The game, the toy, the joke and the ludic part of the context of childhood, to help us work in the works of theorists like Brougère (2008), Huizinga (2005), Hobsbawm (1997) and Kishimoto (2008). The game favors creativity, in addition to promoting in the process of knowledge construction, understanding of reality, construction of values, contribution to the improvement of basic skills, in the development of human potentialities and their relationship with the world. The present monograph aimed to understand through the study of the tradition of children's play of students belonging to the Municipal Schools of Fundamental Education Dr. Martinho de Oliveira Bravo and Lauro Rocha de Andrade of the municipality of São Cristovão / SE. In this way we seek to contribute to the mapping of a set of known corporal practices, as well as those made by those students. The study aims to know the meaning of the game, making it also essential to understand the playful universe, where the child communicates with himself and the world, recognizes the existence of others, establishes social relationships, building knowledge, before it is fully developed.

KEYWORDS: Child 's Play; Play; Child; Ludic; Corporal practices; Tradition.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA E PROBLEMÁTICA	9
1.2 JUSTIFICATIVA	10
1.3 OBJETIVOS	11
1.3.1 Objetivo Geral	11
1.3.2 Objetivos Específicos	12
1.4 METODOLOGIA	12
1.4.1 Abordagem de pesquisa	12
1.4.2 Tipo de pesquisa	12
1.4.3 Instrumento de coleta de dados	13
1.5 SISTEMATIZAÇÃO DA MONOGRAFIA	15
2 CRIANÇA, TRADIÇÃO E BRINQUEDO	15
2.1 TRADIÇÃO	15
2.2 O BRINQUEDO, A BRINCADEIRA E O JOGO	17
3 OS LOCAIS E OS SUJEITOS DA PESQUISA	21
3.1 A CIDADE DE SÃO CRISTÓVÃO	21
3.2 O BAIRRO ROSA ELZE	22
3.3 A ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL DR. MARTINHO DE OLIVEIRA BRAVO	23
3.4 A ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL LAURO ROCHA DE ANDRADE	24
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	25
4.1 OS DADOS DA PESQUISA	25
4.1.1 As vozes das crianças	25
4.1.2 As vozes dos professores	27
4.1.3 A observação direta	26
4.2 SÍNTESE E TENSIONANDO OS DADOS	28
4.2.1 Brincadeiras conhecidas pelas crianças da pesquisa	28
4.2.2 Brincadeiras mais citadas pelos entrevistados	37
4.2.3 As brincadeiras preferidas	39
4.2.4 O meio de aprendizado das brincadeiras	42
4.2.5 O modo que se brinca onde moram	44
4.2.6 A percepção da cultura das brincadeiras infantis na escola na visão dos professores	45
4.2.7 A brincadeira como ferramenta pedagógica	47
4.2.8 Preservação da brincadeira tradicional infantil no ambiente escolar	49
CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
REFERÊNCIAS	53
APÊNDICES	55

1 INTRODUÇÃO

1.1 APRESENTAÇÃO DO TEMA E PROBLEMÁTICA

Existe um período na vida de todo o ser humano que, independente da cultura, de sua condição no contexto social em que esteja inserido, ele se depara com os elementos simbólicos do lúdico. Em nossa sociedade contemporânea é na infância que somos apresentados ao mundo do jogo, da brincadeira. Huizinga (2000, p. 6) descreve:

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável.

A preocupação em entender como e do quê se brinca atualmente as crianças das escolas integrantes da Educação Fundamental do município de São Cristóvão / SE, norteiam este projeto na tentativa de compreender esses sujeitos em formação numa sociedade cada vez mais imediatista, conectada, do acesso instantâneo a informação e cada vez mais limitadora de tempo e espaço devido a fatores como: jornadas de trabalho exaustivas, a violência das áreas urbanas, o crescimento imobiliários dos chamados condomínios residenciais, a diminuição dos espaços de lazer, dentre outros.

Através deste trabalho monográfico buscaremos conhecer as práticas adotadas por essas crianças no espaço da escola, compreender a visão dos professores enquanto formadores sobre a relevância da brincadeira infantil no contexto escolar, neste caso específico na Educação Fundamental das escolas da rede municipal da cidade de São Cristóvão, Sergipe.

Esta monografia tem como objeto de estudo “a tradição do brincar infantil”, tendo como *locus* empírico das fontes primárias (estudantes e professores), além dos dados oriundos da bibliografia básica ou fontes secundárias e terciárias, as escolas municipais da cidade de São Cristóvão, estado de Sergipe, Brasil. Assim, nosso objetivo geral consiste em identificar “a tradição do brincar infantil” nesses espaços; a fim de procedermos uma análise categorial, bem como uma subsequente discussão e interpretação dos dados.

A escolha temática sobre a tradição do brincar infantil nas escolas do Município de São Cristóvão pretende trilhar um caminho investigativo sobre o conhecimento ou saberes adquiridos por estudantes e professores sobre o cenário em que se encontram as brincadeiras tradicionais no ambiente escolar em que estão inseridos. Para tanto, destacamos as seguintes perguntas norteadoras: que tradição as escolas do Município de São Cristóvão apresentam quanto às brincadeiras realizadas pelas crianças do ensino fundamental menor? Quais são as brincadeiras conhecidas e praticadas [ou não praticadas, apenas conhecidas de memória] pelos alunos desse lugar?

O estudo presente parte de uma preocupação sobre as atividades corporais que atualmente fazem parte do acervo infantil do brincar espontâneo, diferentemente do praticado brincar direcionado ou estimulado pelos professores de Educação Física, busca de forma concreta discriminar quais brincadeiras infantis estão sendo praticadas pelas crianças do município são cristovense, no tocante das práticas corporais do movimento humano. Para tanto, faz-se necessário debruçarmos em alguns autores que direcionaram seu olhar e contribuíram nos estudos das práticas humanas, na qual o brincar e o jogo se encontram no universo tanto da criança quanto do adulto.

Faz-se necessário antes de saber, conhecer ou dominar qualquer prática/ brincadeira, que ela tenha sido ensinada e/ou passada por alguém, também que anteriormente tenha sido executada, repetida, modificada e fixada como tal prática e na sua transmissão ao longo das gerações ela mantenha suas características principais. É o que nos traz o inglês Hobsbawm (1997) na sua obra “A invenção das tradições”.

Huizinga, no seu livro *homo ludens* fala do espaço lúdico no qual o jogo obtém forma, direção e sentidos, baseados na não obrigatoriedade, caso contrário perverte o sentido de jogo. “[...] o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.” Huizinga (2005).

1.2 JUSTIFICATIVA

A relevância existente na escolha de um tema para investigação vem marcada por nossas experiências, nosso olhar, aspirações e preferências em relação direta com as expectativas e demandas sociais e institucionais relativas à Educação Física e suas atribuições no campo da cultura das práticas corporais.

Este estudo contou com uma motivação inicial surgida durante observações pessoais após o período de contato com a docência, seja nas intervenções feitas na escola por meio das

disciplinas de Pedagogia do Esporte I e II e Educação Física escolar I e II, quanto na experiência proporcionada pela disciplina curricular obrigatória denominada “Estágio Supervisionado de Educação Física”, do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Sergipe (UFS), regulamentado pela resolução CONEPE, n. 019, de 2011.

Nesses contatos foi percebido alguns comportamentos que chamaram-me a atenção, pelo fato de que as crianças brincavam umas com as outras, algumas em grupos isolados, tinham umas que aparentemente estavam brincando sozinhas e ao mesmo instante em que em que se configurava esse quadro, tudo mudava subitamente, àquelas que estavam sós agora já apareciam em um novo grupo, os grupos formados deram origem a mais pequenos grupos, os que não estavam brincando corriam e participavam do que achava se tratar da simples espontaneidade de ser criança.

Encontramos em nossa realidade indícios e resquícios de uma tradição do brincar que se contrapõem a um contexto cada vez mais efêmero e influenciado pelas novas tecnologias e sua capacidade de incorporação por gerações cada vez mais precoces. Percebe-se um desestímulo crescente da prática da brincadeira envolvendo uma experiência corporal baseada no movimento humano em relação a condição estática dos corpos na utilização e consumo das tecnologias, também como da reunião de um grupo imerso na verdade imutável do “mundo sério” da brincadeira.

Surge a necessidade de mapear esse universo, questionando-nos sobre quais brincadeiras fazem parte do cotidiano dos alunos, mais especificamente no universo escolar.

A brincadeira é uma expressão com forte presença na infância, marcada por características pertencentes em várias gerações. Na escola sua presença se destaca nos intervalos [recreios] e nas aulas de educação Física, entretanto, conhecer quais brincadeiras encontramos presentes nesse contexto, nos permitirá conhecer e compreender um pouco mais sobre a cultura corporal dessas crianças que encontraremos na escola após a nossa formação como profissionais da Educação Física Escolar.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo Geral

- Identificar “a tradição do brincar infantil” nesses espaços; a fim de procedermos uma análise categorial, bem como uma subsequente discussão e interpretação dos dados.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Realizar um levantamento bibliográfico a fim de compreender as principais teorias e conceitos relacionados ao tema;
- Elaborar uma metodologia (instrumentos) de coleta de dados pautados em literatura específica sobre estudos de campo;
- Construir um instrumento de análise dos dados coletados, com base em um quadro categorial.

1.4 METODOLOGIA

1.4.1 Abordagem de pesquisa

“Pesquisar é estabelecer uma série de compreensões com o objetivo de descobrir respostas para as indagações e questões que existem em todos os ramos do conhecimento humano” (OLIVEIRA 1998 p.117). Sendo assim, este projeto se justifica numa abordagem qualitativa, onde:

Ela consiste em um conjunto de práticas interpretativas e materiais que tornam o mundo visível. Essas práticas transformam o mundo, fazendo dele uma serie de representações, incluindo notas de campo, entrevistas, conversas, fotografias, gravações e anotações pessoais. Nesse nível, a pesquisa qualitativa envolve uma postura interpretativa e naturalística diante do mundo. Isso significa que os pesquisadores desse campo estudam as coisas em seus contextos naturais, tentando entender ou interpretar os fenômenos em termos dos sentidos que as pessoas lhes atribuem. (FLICK, 2009).

A pesquisa de cunho qualitativo se enquadra aos anseios de nossa investigação na medida em que estamos atentos a buscar a compreensão de fenômenos que tem suas particularidades locais, está ligada a valores sociais. Além do mais, o pesquisar também traz para o âmbito da pesquisa os anseios e desejos particulares do orientador e do pesquisador enquanto sujeitos que se debruçam sobre um objeto de saber.

1.4.2 Tipo de pesquisa

Para guiar este trabalho foi selecionado o estudo de campo como processo de pesquisa, que melhor norteia esse projeto, tendo em vista que deverá ser voltados aos alunos do ensino fundamental menor e professores da rede municipal, pela razão de que se torne mais abrangente a participação dos entrevistados em relação ao tema proposto, cujo pelo qual se pretende obter de forma clara e coesa a dimensão da importância e do espaço que as brincadeiras tradicionais infantis ocupam na vida das crianças pertencentes às Escolas Municipais de Educação Infantil de São Cristóvão / SE.

Para tal foram eleitas duas escolas que lidam com a Educação Fundamental no município de São Cristóvão - SE, são elas: Escola Municipal de Educação Fundamental Dr. Martinho de Oliveira Bravo e Escola Municipal de Educação Fundamental Lauro Rocha de Andrade. Estas escolas foram elegidas por estarem inseridas na comunidade do bairro Rosa Elze em que cresci, brinquei, aprendi, concluí toda minha formação escolar, onde construí minhas convicções e resido até os dias atuais. Durante o período de minha graduação obtive a experiência de concluir a disciplina de Estágio Supervisionado I na Escola Dr. Martinho de Oliveira Bravo, influenciando diretamente na escolha do tema para a presente Monografia.

Esta escolha parte, sobretudo do sentimento de retribuição à sociedade pelas vivências, experiências, desafios, frustrações e superações, conteúdos e ensinamentos adquiridos durante minha formação no curso de Licenciatura em Educação Física pela Universidade Federal de Sergipe.

O estudo de campo permite observar o contexto de uma determinada comunidade – no caso desta pesquisa as duas escolas de Educação Fundamental – observando a realidade e, se necessário, buscando soluções para um problema específico. Durante o estudo de campo é imprescindível que ocorra a pesquisa de campo, que compreende a observação de fatos e fenômenos exatamente como ocorrem no real, a coleta de dados referentes aos fatos e, finalmente, a análise e interpretação desses dados, com base numa fundamentação teórica consistente, objetivando compreender e explicar o problema pesquisado.

A pesquisa de campo exige que os instrumentos de coleta de dados sejam apropriados à natureza do tema e ao contexto pesquisado. Assim, elas devem atender a demanda no âmbito do que é uma pesquisa que captura fenômenos dentro de um contexto social, logo, permeado por sentidos particulares.

1.4.3 Instrumento de coleta de dados

Os dados foram coletados a partir das observações das práticas/brincadeiras desenvolvidas pelos estudantes do ensino fundamental menor em seu cotidiano escolar (entrada, recreio e saída); através de entrevistas semiestruturadas com os estudantes e com seus professores respectivamente. Assim, na fala de Flick (2013, p. 110), “As perguntas devem coletar, direta ou indiretamente, as razões de um comportamento ou atitude específica de um entrevistado, mostrando seu nível de informação no que se refere à questão sendo examinada.”

Serão consideradas como categorias para a análise dos dados quais os momentos em que acontecem com maior frequência as brincadeiras (seja na entrada dos alunos, no recreio ou na saída); Qual (s) prática (s) os estudantes mais brincam?; Quais brincadeiras são conhecidas por eles?; Com quem eles brincam?; Quem os ensinou a brincar?

O presente estudo tem a pretensão de buscar por meio dos dados recolhidos mapear de que forma a cultura o brincar infantil se estabelece nas escolas do município de São Cristovão, visando destacar sua presença no contexto escolar de forma que se reconheça na prática da brincadeira infantil o caráter salutar (físico, psicológico, social e cognitivo) dessa categoria da cultura do movimento corporal humano.

Como instrumentos de coleta de dados foram utilizados os seguintes instrumentos:

a) Aplicação de questionário aos alunos do Ensino fundamental Menor: foram aplicados um questionário com questões semiabertas junto a crianças do 2ª ao 5ª ano do Ensino Fundamental com faixa etária entre 07 (sete) a 14 (quatorze) anos de idade, a fim de compreendermos qual o repertório conhecido das brincadeiras tradicionais infantis pelas crianças das instituições aqui estudadas. Ver questionário Apêndice I, p.57)

b) Entrevista semiestruturada com os professores das séries escolhidas: foram eleitos os professores da 2ª a 5ª série de cada escola para a entrevista semiestruturada a fim de conhecer suas percepções e ações referentes ao tema “brincadeira” em suas aulas, bem como no contexto escolar. (ver questionário Apêndice II, p 59).

c) Observação participante: a observação foi feita juntos as duas escolas pesquisadas, para tal foram elencados 03 (três) momentos: antes da aula, nos recreios e após as aulas. As observações tiveram como objetivos visualizar as brincadeiras e os brinquedos que estes alunos fazem uso no seu processo lúdico de ser crianças. O período de observação se restringiu ao tempo de 02 (duas) semanas, distribuídos em 01(uma) semana para cada escola participante do presente estudo. Os dados coletados na observação participante foram anotados no diário de campo.

1.5 SISTEMATIZAÇÃO DA MONOGRAFIA

Este trabalho está dividido em cinco partes.

No primeiro capítulo, Introdução, foi apresentado o tema, sua problematização e sua justificativa. Nesta parte é apresentado o objeto da pesquisa juntamente com os objetivos a serem alcançados. Na apresentação da metodologia, ainda nesta primeira parte, se procura deixar clara a abordagem e os métodos da pesquisa, assim como os sujeitos envolvidos na mesma, além dos instrumentos para a coleta de dados.

No segundo capítulo dissertamos acerca do conceito de tradição a partir de Eric Hobsbawm a fim de relacionar criança e brincadeira. Ainda nesse capítulo apresentamos a temática da brincadeira identificando as diferenças entre brinquedo, brincadeira e jogo.

No terceiro capítulo apresentamos os locais da pesquisa: as escolas pesquisadas. Por se tratar de um estudo de campo e de caráter qualitativo é importante apresentarmos o contexto cultural da cidade e dos bairros onde estas escolas se encontram.

No quarto capítulo inicialmente são apresentados os dados coletados junto ao campo empírico (escolas suspensas para a pesquisa). Aqui discutimos com os dados coletados a fim de teorizar, problematizar e apontar algumas direções no que tange a problemática discutida no estudo. Os dados foram analisados a partir da fundamentação teórica buscada nas vozes dos mais diversos autores que tratam do tema.

Na quinta parte do estudo – considerações finais – são apresentadas algumas apreciações e considerações sobre o todo da pesquisa. Nesta parte, sintetizam-se conclusões parciais além, de indagações que ainda farão parte de estudos posteriores.

2 CRIANÇA, TRADIÇÃO E BRINQUEDO

Neste segundo capítulo dissertamos acerca do conceito de tradição a partir de Eric Hobsbawm a fim de relacionar criança e brincadeira. Ainda nesse capítulo apresentamos a temática da brincadeira identificando as diferenças entre brinquedo, brincadeira e jogo.

2.1 TRADIÇÃO

Para Hobsbawm (1997), a tradição é inventada na busca da manutenção de uma prática, hábito, linguagem ou cultura de um grupo para torna-la acessível e assimilável, com

contornos de autenticidade. Em outras palavras, “[...] elas são reações a situações novas que ou assumem a forma de referência a situações anteriores, ou estabelecem seu próprio passado através da repetição quase que obrigatória”. (HOBBSAWM, 1997, p. 10). Com isso, podemos entender que a tradição se comporta como um fenômeno característico da cultura humana desde os primeiros homens que passaram a estabelecer relações culturais uns com os outros. Ela remete quase que imediatamente a algo antigo que perpassa o tempo.

Sobre como se forma o conceito de tradição, de maneira sucinta podemos descrevê-la basicamente como um processo de formatação e protocolos, isto é, a institucionalização de uma prática, modo de vida, saberes e fazeres de um determinado grupo ou segmento social caracterizados por fazerem referências ao passado, mesmo que apenas pela imposição da reprodução como pela sua sucessiva repetição (HOBBSAWM, 1997). Dessa forma, para que algo se estabeleça como uma “tradição” deve-se estar presentes elementos que o remetam a uma prática ou situação inicial, de modo que ao longo do tempo conservem suas características primárias mesmo após sofrerem adaptações, como também pela inclusão de novos elementos (neste caso, elementos contemporâneos) ainda pareçam ser antigos e tradicionais, o que o autor chama de “invenção da tradição”.

Ainda com base em Hobsbawm (1997), aos poucos estamos avançando na compreensão de que uma tradição pode também sofrer alterações com intuitos até então externos a ela, a fim de embelezá-la, deixá-la mais atraente ou popular, tal como historicamente seguem os exemplos políticos das construções dos chamados Estados Nacionais Modernos; cujos governos objetivaram forjar para a população alguns modelos de identidade cultural; que atualmente, no que se pode compreender como pós-modernidade, estão postos em uma tensão de declínio ou de fracasso.

Não obstante, tendo como característica marcante para o êxito ou fracasso desse processo é a sua reprodução enquanto prática e a rapidez com que ela se propaga entre os seus praticantes até que, histórica e culturalmente, torne-se uma característica comum de um coletivo de pessoas, a exemplo do fenômeno sociológico do futebol. Segundo Hobsbawm (1997), o cerimonialismo da tradição, mesmo que este não sofra alteração ao longo do tempo, seu significado pode alterar-se profundamente de acordo com o seu contexto exposto. Uma atividade realizada numa determinada época pode expressar em um período um sentimento de grandeza e orgulho, porém numa outra situação cultural ou época essa mesma atividade pode assumir um sentimento de perda ou vergonha, a exemplo do Nazismo e do Fascismo ítalo-germânico; em que a eugenia se tornara um valor premente para a construção da identidade

nacional no interior geográfico de um país. Ainda sobre o nazi-fascismo, Hobsbawm alerta que:

As tradições inventadas na Europa caracterizavam-se por sua rigidez. Envolviam conjuntos de regras e procedimentos registrados – como os ritos de coroação modernos. Davam segurança porque representavam algo imutável num período de transformação” (HOBBSAWM, 1997, p. 254).

Entendemos, com base nessa compreensão acerca do conceito de tradição, que o brincar é de suma importância para o desenvolvimento social, físico, cognitivo e emocional do ser humano, justamente por que, como diz Vigotski (1989), trata-se de uma prática, ao lado do jogo, do brinquedo e do próprio trabalho e do lazer, que se relaciona diretamente com as dimensões abstratas ou simbólicas da cultura, articulado a conceitos cognitivos como o da inteligência. Assim, por meio da brincadeira destaca-se os vínculos entre as sensações e as percepções de prazer com as ações voltadas à sociedade e à inteligência que pensa socialmente.

É por meio da interação com a realidade que se dá o início da percepção do mundo pelos sujeitos. Para Piaget (1975), que assim como Vigotski, associa a brincadeira à inteligência, o jogo é estruturado em três grandes categorias que acompanham o desenvolvimento da criança e classificados como: a) jogos de exercício (onde a sua função pode variar, porém, sua finalidade se encontra no prazer de simplesmente o fazer, sem a obrigatoriedade de ser lúdico); b) jogos simbólicos (através da assimilação do real, na representação de um objeto ausente, em relação a um elemento que lhe foi apresentado, interiorizado e imaginado, transformando seu significado pela subjetividade do indivíduo) e c) os jogos com regras (marcados pelas relações sociais e interpessoais, regulados por regras, podendo ou não haver obrigação, onde o seu descumprimento resulta numa falta). Este último se desenvolve por toda a vida adulta (esportes, jogos de tabuleiros, jogos de cartas etc.).

A brincadeira ou jogo infantil que se opõe ao tempo do não trabalho, desinteressada, com fim nela própria, da qual buscamos tratar nesse trabalho, onde credita-se a ela o espaço criador e transformador da realidade sob os desejos de quem brinca, há muito tem sido discutida sua presença e importância em nossa sociedade por diversos autores que contribuem para o entendimento desse fenômeno tão presente nessa fase da vida chamada infância.

2.2 O BRINQUEDO, A BRINCADEIRA E O JOGO

Para estudantes de Educação Física há uma dificuldade inicial de distinção entre os conceitos e sentidos de três fenômenos do universo infantil: o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Para não cairmos em associações ligeiras e superficiais, algumas breves notas sobre o que vem a ser a *perspectiva lúdica*. O termo vem de Johan Huizinga, a partir da sua obra *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura* (2005), em que *ludus* significa lúdico ou simplesmente *jogo*, embora a compreensão de lúdico transcenda a ideia do simples jogar ou de se divertir. O lúdico também não deve ser pensado como algo intrínseco apenas à cultura infantil, pois se trata de uma condição humana que extrapola determinações etárias ou sociais.

Diante disso, você já chegou questionar sobre o que vem a ser o lúdico e de que maneira ele se apresenta? Podemos dizer que o lúdico se manifesta em contextos como o do jogo e da brincadeira, ou seja, nas interações sociais que envolvem a corporeidade dos sujeitos. Suas características podem ser observadas a partir da espontaneidade, ao caráter desinteressado, ao caráter de não seriedade, ao prazer, à não-obrigação, à espontaneidade, à autonomia e à liberdade – esse conjunto contextual é o que permite pensarmos o que vem a ser o lúdico.

Assim vamos tomando contato e vamos aprendendo que o conjunto de saberes e conhecimentos dos mais variados campos vão nos permitindo adentrar nesse universo das crianças e entende-lo, ao mesmo tempo, na sua particularidade, mas também na sua universalidade, com o intuito, sempre, de alargar as possibilidades de compreensão, pois assim podemos pensar numa intervenção mais segura e que impacta em boas práticas pedagógicas.

No faixa etária de 3-6 anos que compreende o último ano da creche (3 anos) e a etapa da pré-escola (4-6 anos) as atividades de Educação Física para esta faixa etária precisam estar pautadas sumariamente em aspectos lúdicos ligados ao brincar. Esse brincar tem relação muito mais com a ideia de experimentar uma brincadeira do que necessariamente se apropriar de uma determinada técnica que o brinquedo manipulado exige.

Por exemplo, a criança ao brincar com um peão não precisa necessariamente saber enrola-lo ou solta-lo conforme se informa no manual de instruções. Ela experimenta girar o peão de diversas formas com sua mão. Joga e estabelece uma relação com o brinquedo que vai lhe acrescentando movimentos a seu vocabulário motor e cognitivo pelo simples fato de experimentar o brincar e o brinquedo. Não faz sentido que a criança brinque com o peão numa perspectiva em que a mesma obtenha coordenação motora fina manual e habilidades para diminuir a probabilidade de erros. Perspectiva esta bastante comum e recorrente das intenções dos professores de Educação Física nos mais variados níveis de ensino quando trazem seus

conteúdos e atividades. Este é um típico comportamento ligado ao âmbito esportivo na nossa área.

A brincadeira deve ser valorizada como um importante e necessário recurso pedagógico na Educação Infantil, por fazer parte da vida da criança, por ser parte da identidade dela. Ao ser utilizada a brincadeira e o brinquedo, devemos, como professores, pensar e planejar a partir do contexto social e cultural da(s) criança(s) envolvida(s), respeitando-se, também, os limites físicos-estruturais. Isso desde que não se considere o espaço como algo totalmente limitante, pois, apesar da estrutura física limitar determinadas atividades, o espaço não pode ser determinante para a escolha ou realização de brincadeiras que permitam ao corpo brincar.

O brincar é um ato humano, o homem enquanto espécie é um ser que brinca – Huizinga, escritor de um dos livros mais clássicos sobre essa característica humana do brincar, denomina o Homem como “*homo ludens*”. Somos seres complexos que se assumem não tão somente no *faber* (a dimensão do agir) que há em nós, mas também secretamos o mito, a magia e o rito da brincadeira. O brincar e o brinquedo nos reportam a uma dimensão, não somente enquanto crianças, porque o brincar não é exclusivo da criança e sim do humano – que em determinado momento, se experimentou no mundo enquanto criança.

Assim, apresentamos o que Deborah Sayão escreveu e que nos embasamos para considerar e tratar em relação ao **brincar** enquanto esfera preponderante da Educação Física na Educação Infantil:

Brincar de diferentes formas; construir brinquedos; brincar em diferentes espaços; utilizar objetos culturais durante as brincadeiras alterando-os pela imaginação ou pela ação transformadora em brinquedos, favorecer a imaginação e a criação de múltiplas formas de brincar; discutir as regras das brincadeiras e a ocupação dos espaços; alternar constantemente os espaços onde brincam; favorecer a linguagem oral e expressiva durante as brincadeiras; exercitar a observação do espaço onde circulam; recriar os espaços para a brincadeira. Essas são algumas formas possíveis de inclusão das dimensões humanas no trabalho pedagógico, que consideram as especificidades da infância (SAYÃO, 2002, p. 60).

Vimos um pouco sobre a dimensão do brincar e que tal dimensão não está descolada do contexto em que o ser humano *brinca*. Significa dizer que o homem se realiza na sua particularidade de ente humano pela e na cultura. Logo sua dimensão lúdica emerge e se afirma a partir de seu contexto cultural. O brincar e o brinquedo têm assim relações com o lugar onde nascemos e a época da qual experimentamos nossa infância enquanto “profissionais do brincar”, pois muitas vezes, nós, professores e professoras de Educação

Física possuímos (para o bem e para o mal) essa representação social de que nossas aulas são brincadeiras, são jogos ou são esportes, não é mesmo?!

Assim, vamos seguir nossa conversa e nosso conteúdo trazendo agora aspectos quanto ao *brinquedo*. Ou você pensa que *brincar*, *jogar* e *brinquedo* são sinônimos? Guardam semelhanças, certamente, mas devemos compreender o que significam para depois pensá-los enquanto meios pedagógicos para nossas práticas e seus fins.

De forma sucinta, podemos organizar o que eles significam da seguinte maneira:

- A **brincadeira** é a ação que a criança desempenha ao concretizar certas “regras” do jogo, ou seja, é a ação lúdica em si;
- O **jogo** envolve a presença de um sistema de regras específicas;
- O **brinquedo** possui uma dimensão material, cultural e técnica, sendo, geralmente, o suporte da brincadeira.

Este texto vem apresentar o brinquedo basicamente como um fator de cultura, e nesse ponto encontramos e reconheçamos o seu viés pedagógico, sua função na formação da criança. Uma das autoras mais utilizadas e citadas no Brasil quando se abordam as questões relativas ao brinquedo e à brincadeira é Kishimoto (2008), professora e pesquisadora da USP, que apresenta algumas manifestações das quais a brincadeira e o brinquedo se manifestam:

- **Brinquedo educativo (jogo educativo):** entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa.
- **Brincadeiras tradicionais infantis:** ligada ao folclore e à oralidade, incorpora a mentalidade popular e guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico.
- **Brincadeiras de faz-de-conta:** é a brincadeira simbólica; sócio-dramática, surge com o aparecimento da representação e da linguagem, em torno de 2/3 anos.
- **Brincadeiras de construção:** considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança.

Agora vamos tentar explicitar um pouco sobre o conceito de jogo. Para Brougère (2008, p. 12):

Aquilo que é chamado de jogo (jogos de sociedade, de construção, de habilidade, jogos eletrônicos ou de vídeo...) pressupõe a presença de uma função como determinante no interesse do objeto e anterior a seu uso legítimo: trata-se da regra para um jogo de sociedade ou do princípio de construção (encaixe, montagem) para as peças de um jogo de construção. Mesmo que para esses objetos a imagem seja essencial, e ela o é cada vez mais, a função justifica o objeto na sua própria existência como suporte de um jogo potencial.

Um fundamento central ao conceito de jogo encontrado em Brougère diz respeito às regras, como sendo de fundamental importância para o desenrolar do jogo. Outros autores compartilham com essa opinião, um deles é João Batista Freire que aponta em sua obra “O jogo: entre o riso e o choro”, que “é jogo porque há alegria; é jogo porque há risco; é jogo porque há regras [...]” (FREIRE, 2002, p. 49).

Já para outra autora brasileira especialista em jogo e educação, Kishimoto (2008), considera que o jogo é o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; é um sistema de regras e também um objeto.

E quais seriam as características para se considerar uma manifestação lúdica como jogo? João Batista Freire relata uma situação peculiar no dia-a-dia das crianças, ele escreve sobre o que presenciou da sua janela, onde as crianças brincavam, riam, se movimentavam, brigavam, corriam e falavam. Diante dessa observação tão simples e rotineira ele caracterizou o jogo de forma simples e objetiva: “o jogo infantil caracteriza-se pelo barulho que fazem as crianças; o movimento corporal intenso é uma marca típica do jogo; o jogo é um espaço permanente de conflitos; o jogo exige concentração; a brincadeira parece não ter começo nem fim” (FREIRE, 2002, p. 52).

Huizinga (2005, p. 9) também corrobora desse entendimento:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.

Quando Huizinga aponta o jogo como algo ‘não-sério’, não significa dizer que jogar deixa de ser sério, mas que a seriedade do jogo abre espaço para o aspecto lúdico que envolve todo o universo da criança. A criança quando brinca mergulha num mundo de significados e imaginações que é própria do jogo, os aspectos da realidade são brevemente esquecidos e cria-se uma nova realidade, constituída de regras, num espaço e tempo diferentes. Abre-se espaço para a criatividade, que é a florada graças ao aspecto primordial de liberdade: “Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 66).

3 OS LOCAIS E OS SUJEITOS DA PESQUISA

Neste capítulo apresentamos os locais da pesquisa: as escolas pesquisadas. Por se tratar de um estudo de campo e de caráter qualitativo é importante apresentarmos o contexto cultural da cidade e dos bairros onde estas escolas se encontram.

3.1 A CIDADE DE SÃO CRISTÓVÃO

Situada na região sudoeste do estado de Sergipe, as margens do Rio Paramopama, São Cristóvão é a quarta cidade mais antiga do Brasil e está localizada numa área de mais de 438 mil Km² abrigando uma população de cerca de 100 mil habitantes, São Cristóvão celebra 428 anos. A Cidade Mãe como é chamada, foi a primeira capital de Sergipe. O município foi sede do poder político entre 1590 e 1855. Sua fundação deu - se em 1590 por Cristóvão de Barros para ser a primeira capital de Sergipe.



Figura 1: Cidade de São Cristóvão

Fonte: Acervo IPHAN, 2018

Inicialmente chamada de “Cidade de Sergipe”, era o centro do poder. Depois recebeu o nome de “Cidade da Vitória”, como uma alusão à padroeira Nossa Senhora da Vitória. O nome São Cristóvão foi batizado, segundo o historiador Thiago Fragata, em homenagem ao

governador da Bahia, Cristóvão de Barros, que viu aqui o local ideal para a plantação/exploração de açúcar (e gado). Em 1636, foi invadida, assaltada e incendiada por tropas holandesas, só retornando ao controle do governo português, em 1645.

O conjunto arquitetônico de São Cristóvão concentra no estado de Sergipe o maior número de ações do IPHAN – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, resultando no processo de três tombamentos. O primeiro em 1938 como Monumento Histórico Estadual, o segundo em 1967 como Patrimônio Nacional e o terceiro tombamento ocorreu em 2010 quando recebeu o título de Patrimônio da Humanidade elevada pela UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, a Patrimônio da Humanidade.

3.2 O BAIRRO ROSA ELZE

O bairro Rosa Elze fica localizado no município de São Cristóvão/SE, a 4 km de Aracaju e a 14 km da sede municipal, demonstrando maior relação socioeconômica com a capital, a qual vem ao longo do tempo influenciando o desenvolvimento da região. O bairro abriga em seu território a UFS (Universidade Federal de Sergipe) e um conjunto de onze comunidades que, juntas, formam a GRE (Grande Rosa Elze), região mais habitada do município com uma população de aproximadamente 50.000 habitantes. A proximidade com a Universidade tem influenciado o perfil dos moradores (um número crescente de jovens estudantes que residem nas pensões, repúblicas e quitinetes espalhadas nas proximidades), sendo o local escolhido para residirem durante o período de suas graduações na instituição.

É um bairro carente que apresenta deficiência no saneamento básico, na segurança, nas áreas de lazer (conta com apenas uma praça e uma quadra esportiva em péssimas condições), tem um posto de saúde e diversos pequenos comércios distribuídos em toda a sua área.

3.3 A ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL DR. MARTINHO DE OLIVEIRA BRAVO



Figura 2: Foto da Escola Dr. Martinho de Oliveira Bravo

Fonte: do próprio autor, 2017

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Dr. Martinho de Oliveira Bravo está localizada na Rua Grujim, 673 no bairro Rosa Elze, em São Cristovão. A escola da rede municipal possui 410 alunos (segundo dados do Censo 2017) e funciona nos períodos da manhã e tarde. No período noturno a escola atua com o EJA (Educação de Jovens e Adultos).

A escola conta com 11 (onze) professores, há apenas um profissional de Educação Física. A escola é pequena e possui 05 (cinco) salas de aula (todas com ventiladores e sem janelas, apenas com alguns basculantes e grades por onde entra a luz do dia), banheiros (masculino, feminino, para os funcionários e para deficiente), uma sala de informática que não está em funcionamento, uma pequena biblioteca que é adaptada em uma sala, local que serve de depósito para guardar os brinquedos educativos e materiais didáticos como livros e televisão. Tem um refeitório com 05 (cinco) mesas e dois bebedouros. Na escola não há um pátio, e nem muitas árvores. Há uma quadra nos fundos da escola para as aulas de Educação Física, onde a quadra é bem pequena, mas está em bom estado físico, tem alambrados, mas não é coberta, nas proximidades da quadra tem uma árvore que fornece sombra e um quiosque do outro lado.



Figura 3: Quadra poliesportiva

Fonte: Fonte: do próprio autor, 2017

3.4 A ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL LAURO ROCHA DE ANDRADE



Figura 4: Foto da Escola Municipal Lauro Rocha de Andrade

Fonte: de próprio autor, 2017

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Lauro Rocha de Andrade está localizada na Rua José Prado Barreto, 460, no bairro Rosa Elze em São Cristóvão.

A instituição da rede municipal possui ao todo 232 alunos, 28 são matriculados na educação especial, conta com 29 funcionários e 11 docentes (segundo dados do Censo do INEP 2017) funcionando nos períodos da manhã e tarde.

A escola é constituída de quatro salas de aula, cozinha, possui cinco banheiros (dois masculinos, dois femininos e um para portadores de necessidades especiais), diretoria e uma sala de recursos anexa. Duas salas de aulas ficam na entrada do pátio e as outras duas salas ficam após um pequeno corredor em formato de L, os fundos da escola tem um bom tamanho, sendo coberto na sua maioria por grama com algumas partes de areia.

A área da entrada é um espaço aberto e está coberta por dois toldos de ferro coberto por lona, o que garante sombra em algumas partes do dia. Entre a secretaria e a cozinha ficam as mesas para as refeições (04 (quatro) mesas unidas ao lado uma da outra com dois bancos cada).

A escola não possui um horário de recreio coletivo. As crianças tem um intervalo de 15 minutos para fazerem o lanche após isso retornam para suas salas, uma turma por vez.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Neste capítulo é feita a apresentação e análise de dados, dados estes coletados através dos três instrumentos de coleta de dados utilizados junto às duas Escolas de Educação Fundamental do município de São Cristóvão.

4.1 OS DADOS DA PESQUISA

Como descrito na metodologia a presente pesquisa foi feita a partir de 3 instrumentos de coleta de dados no âmbito das duas escolas pesquisadas: entrevista com professores, entrevista com crianças da Educação Infantil; e, observação direta. Passamos a partir de agora a apresentar os dados coletados no campo empírico para ao final tencionar e refletir sobre os mesmos.

4.1.1 As vozes das crianças

As brincadeiras surgiram de forma espontânea pelas crianças à medida que foram perguntadas, no decorrer das entrevistas lembravam-se das que não tinham mencionado, ao mesmo tempo via-se uma euforia enorme por serem a primeira vez que eram os interlocutores de uma entrevista, possivelmente por esta ação ser um “fato novo” em seus cotidianos, fato esse que contribuiu para a adesão dos meninos e meninas na confecção deste trabalho. Havia uma ansiedade dos alunos das outras turmas para que chegassem a sua vez,

hora causando algum alvoroço nas entradas das salas de aula por todo o corredor. Corriqueiramente se encontravam algumas crianças com necessidades especiais nos corredores, talvez atraídas por minha presença na escola.

Algumas crianças ficavam mais envergonhadas do que outras, porém, muito colaborativas com a investigação e intrigadas com o fato de estarem sendo entrevistadas. As perguntas “Você é o novo professor?”, “Você é professor de que?”, além de “Vai aparecer na televisão?” foram repetidas inúmeras vezes durante as duas semanas da pesquisa.

4.1.2 As vozes dos professores

Os professores das duas instituições foram bastante acolhedores e estiveram presentes a todo o tempo, se prontificando para qualquer tipo de auxílio. Eram em maioria mulheres e apenas dois homens, todos com mais de cinco anos de atuação na escola. Eles se encarregaram de definir a ordem em que os estudantes se apresentavam para a ação proposta.

4.1.3 A observação direta

As observações nas instituições de ensino fundamental foram realizadas em dois momentos, primeiramente na E. M. E. F. Dr. Martinho de Oliveira Bravo durante os dias 23 a 27 de Outubro de 2017, numa outra ocasião na E. M. E. F. Lauro Rocha de Andrade entre os dias 20 a 25 de Novembro de 2017.

Foi possível observar nas duas escolas uma similaridade dos comportamentos das crianças ao chegarem à escola, em sua maioria acompanhadas pelas mães ou de um adulto que se limitava a entrada do portão, enquanto as crianças se aglomeravam no pátio esperando a hora de dar o sinal para que entrassem em suas respectivas salas de aulas, as 07:30 da manhã. As demonstrações de brincadeiras são bem mais tímidas nesse momento (talvez pela influência da presença dos pais que ao mesmo tempo em que conversavam entre si, repreendiam seus filhos, às vezes de forma mais enérgica com tapas ou gritos), por outro lado os meninos e meninas que chegavam desacompanhados ao entrar no pátio começavam a correr um atrás do outro, em meio a passos de danças, músicas e futebol, ficando bem visível a formação de pequenos grupos.

A figura do pai pouco aparece nesse período de entrada, quando aparecem trazendo os filhos, de forma geral já depois do sinal de entrada, se despedem sem mesmo chegar a entrar na escola.

De forma que, fica percebido que nesse momento inicial de entrada brincam as crianças que chegam sem companhia ou aquelas em que os pais não ficam até soar o toque para adentrarem.

Em ambas as instituições não existem um intervalo/ recreio definido, fica delegado aos professores optarem por dar ou não um pequeno intervalo de 15 minutos para as crianças além do tempo para as refeições, desde que não conhecida com o intervalo das crianças maiores do 4ª e 5ª anos a fim de se evitar conflitos e brigas (situação que acontece corriqueiramente entre alunos maiores e os pequenos).

Não existe uma ordem estabelecida para definir quais as primeiras turmas que vão para o intervalo. Geralmente as manifestações das brincadeiras surgiam logo enquanto estavam comendo, vale ressaltar que o tempo disponível tanto para lanche quanto para brincar era de apenas 15 minutos por turma, gradativamente aconteciam as primeiras demonstrações de perseguição ou pega - pega no entanto, sempre acompanhada por socos e empurrões, tanto por meninas quanto por meninos.

Poucas são as crianças que trazem consigo brinquedos para a escola, o que se vê nas escolas é a presença de uma bola (pequena, murcha e desgastada) que controla as ações e é objeto de controle das brincadeiras das crianças maiores.

As brincadeiras “Pega - pega e polícia e ladrão” são as mais praticadas e ocorrem a todo o momento sem distinção de idade ou sexo, se iniciam praticamente do horário de entrada até a hora quando acabam as aulas. A todo o tempo é possível observar alguém correndo atrás de outro ou então provocando uma criança que esteja parada até que ela comece a persegui - lo. Na escola não existe explicitamente a diferenciação de brincadeiras por gênero, na prática todos brincam da mesma coisa e ao mesmo tempo.

Em ocasiões excepcionais como a falta de um professor, ou dispensa da turma antes do horário (fato que ocorreu em 04 (quatro) ocasiões durante o processo de observação) as crianças brincavam por toda a escola, revelando pequenos núcleos com distintas práticas, entre elas: o futebol, as brincadeiras de roda, o pega - pega (que variava em polícia e ladrão e vice e versa) até que os pais e responsáveis apareciam para pega - los.

No horário de ir embora fica nítido que boa parte dos alunos apresentavam uma pressa em sair da escola, sejam sozinhos como em pequenos grupos eles atravessavam os portões da escola em direção às suas casas praticamente correndo. Já as crianças que esperam por seus acompanhantes ficam em grande parte sentadas e espalhadas pela escola em pequenos grupos, do mesmo modo brincavam com seus colegas até serem interrompidos quando chegavam suas companhias.

Um episódio que chamou a atenção na Escola Martinho de Oliveira Bravo, se deve ao fato das crianças enquanto esperavam ser buscadas por seus parentes ficarem próximas a mim trazendo tabuleiros de jogos (jogo de damas e xadrez), claramente jogando devido a minha presença na escola. Muitos não conheciam as regras, no entanto a cada nova rodada eles inventavam suas próprias regras baseadas no conceito deles dos jogos em questão, esta ação se repetiu em todos os dias da observação.

4.2 SÍNTETIZANDO E TENSIONANDO OS DADOS

4.2.1 Brincadeiras conhecidas pelas crianças da pesquisa

Foram entrevistadas nesta pesquisa 190 (cento e noventa) crianças na faixa etária de 06 (seis) aos 14 (quatorze) anos, todos estudantes da rede municipal da cidade de São Cristovão / SE. Resultando o número de 112 (cento e doze) crianças na E. M. E. F. Dr. Martinho de Oliveira Bravo, junto com 78 (setenta e oito) alunos da E. M. E. F. Lauro Rocha de Andrade.

Estabelecendo o resultado de 107 (cento e sete) diferentes brincadeiras conhecidas, gerando o número de 1.023 (mil e vinte e três) citações de brincadeiras em suas respostas.

Para essa pergunta não houve delimitação de quantas brincadeiras o aluno poderia citar, ocorreram casos em que as respostas se limitaram a 02 (duas) brincadeiras, enquanto outras respostas ultrapassaram 10 (dez) brincadeiras conhecidas.

Na composição desta tabela não foram consideradas como brincadeiras distintas as práticas que tinham nomes diferentes para a mesma forma de brincar (exemplo: pique - esconde e esconde - esconde; cola - ajuda e pega - ajuda, etc.), considerando apenas uma das duas formas chamadas.

Transparecem nas respostas dadas pelos alunos, majoritariamente as brincadeiras coletivas, tais como: Pega-pegas, Esconde-esconde, Queimada, etc.

Portanto, na prática, nos corredores e áreas das escolas participantes desse estudo, predominam as brincadeiras de caráter competitivo (Pega - pega e Polícia e ladrão), como nos fala Huizinga (2005, p. 30) “Tal como todas as outras formas de jogo, a competição é geralmente desprovida de objetivo. Quer isto dizer que a ação começa e termina em si mesma, não tendo o resultado qualquer contribuição para o processo vital do grupo.”

Quadro 1: Brincadeiras conhecidas citadas pelos entrevistados da E. M. E. F. Martinho de Oliveira Bravo

Brincadeiras conhecidas	2ª	3ª	3ª B	4ª	5ª	Citações
Abcd - (jogo de passar a bola, o participante que derrubar a bola grita “abcd” para que os outros jogadores fiquem parados e deve lançar a bola com o objetivo de acertar qualquer jogador, assim eliminando quem for acertado.)	1	0	0	0	0	1
Adedonha	0	0	0	1	0	1
Adoletta - (jogo de bater as mãos ritmicamente.)	0	0	0	0	0	0
Amarelinha	0	4	3	0	1	8
Andar a cavalo	0	0	0	0	0	0
Andar de bicicleta	2	2	2	1	0	7
Andar de patins	0	0	0	0	1	1
Andar de skate	0	1	0	0	1	2
Árvore, ponte ou pedra - (variação do cola - descola, o jogador que for colado deve assumir a posição de árvore (descola apenas tocando); ponte (descola passando por baixo do jogador) ou pedra (descola pulando o jogador.)	0	3	2	2	0	7
Atirei o pau no gato	1	0	0	0	0	1
Badminton	0	0	0	0	1	1
Basquete	0	1	2	0	3	6
Beisebol	0	0	1	0	0	1
Bicho de ouro - (variação do jogo “pega - pega” que transforma todos os participantes em ouro, o último que ficar vira bicho.)	0	0	1	0	0	1
Boliche	0	1	1	0	0	2
Bolinha de gude	0	0	0	1	1	2
Brincar com ioiô	0	0	0	1	1	2
Brincar com tampinhas de garrafa	0	1	0	0	0	1
Brincar de arrumar a casa	0	0	0	0	0	0
Brincar de avião	1	0	0	0	0	1
Brincar de boneca	1	2	6	0	0	9
Brincar de boneco	1	0	0	0	0	1
Brincar de bruxa	0	0	1	0	0	1
Brincar de cachorrinho	1	0	0	0	0	1
Brincar de carrinho	4	2	1	0	0	7
Brincar de casinha	0	1	0	1	0	2
Brincar de cavalinho	1	1	0	0	0	2
Brincar de cozinhar	0	1	0	0	0	1
Brincar de dar sustos	0	0	1	0	0	1
Brincar de escola	0	2	0	0	0	2
Brincar de faz - de - conta	0	0	0	0	0	0
Brincar de homem aranha	1	0	0	0	0	1
Brincar de mãe e filho	1	0	3	0	0	4
Brincar de modelo	1	0	0	0	0	1
Brincar de moto	1	0	0	0	0	1

Brincar de pintor de casa	0	0	0	0	0	0
Brincar de professor	0	0	0	1	0	1
Brincar de rei e rainha	0	0	0	1	0	1
Brincar de <i>Transformer</i>	1	0	0	0	0	1
Brincar de trator	1	0	0	0	0	1
Cabo de guerra	0	0	1	0	0	1
Cabra - cega	2	0	2	0	0	4
Café com leite - (variação do jogo “pega - pega”.)	1	0	0	0	1	2
Capoeira	0	0	0	0	1	1
Chocolate primeiro - (jogo de roda em que os participantes soletram em voz alta as palavras: “Chocolate primeiro”, enquanto se afastam uns dos outros em um único movimento, permanecendo imóveis no local até que um jogador tenta pisar no pé de alguém para elimina - lo do jogo. Tanto quem pisa quanto quem irá tirar o pé tem que fazer em um único movimento.)	1	0	0	0	3	4
Coelhinho sai da toca - (Dois jogadores dão-se as mãos formando a toca (podem ter várias tocas no jogo) e os outros serão os coelhos. Do lado de fora ficam os coelhos perdidos. Ao ser dado o sinal: “Coelhinho sai da toca!”, as tocas levantam os braços e todos os coelhinhos devem ocupar uma nova toca, inclusive os coelhos perdidos. Quem não conseguir entrar fica no centro, esperando outra chance.)	1	0	2	0	0	3
Cola - ajuda	1	3	2	3	1	10
Cola - descola	3	5	2	3	4	17
Corre - corre lagartixa - (variação do jogo “pega - pega”.)	0	0	0	0	0	0
Correr	0	0	0	1	1	2
Cuzcuzinho - (faz- se um montinho de areia com um palito enfiado, todos devem tirar um pouco de areia, quem derrubar deve correr até um local marcado, chamado de “manja”, enquanto os outros jogadores tentam bater no que derrubou até ele chegar na “manja” e se salvar.)	0	0	0	1	4	5
Dança das cadeiras	0	0	0	0	1	1
Desenhar	0	0	0	0	2	2
Dominó	0	0	0	5	0	5
Dono da rua - (delimita - se duas linhas que serão as caçadas e os jogadores ficam numa das linhas, tendo que atravessar para o outro lado sem serem pegos pelo “dono da rua”. Quem for pego passa a ser o pegador.)	0	2	0	3	6	11
Elefante colorido - (jogado em grupo, onde o pegador fala: “Elefante colorido!” e os outros respondem: “Que cor?”. O pegador então grita o nome de uma cor e os jogadores correm para tocar em algo que tenha aquela tonalidade. É pego quem não achar a cor, tornando - se o próximo pegador.)	0	2	1	0	1	4
Esconde - esconde	17	20	18	19	12	86
Escravos de Jó	1	0	0	0	0	1
Espelho - (os participantes devem imitar os movimentos do líder, os que não conseguem vão sendo eliminados da brincadeira até restar apenas um participante.)	0	0	0	0	0	0

Estátua	0	1	0	0	0	1
Extrato de tomate - (variação da brincadeira pula - carniça)	0	0	0	0	1	1
Futebol	14	14	12	11	15	66
Futebol americano	0	0	0	0	1	1
Futebol de botão	0	0	0	1	0	1
Gelinho - (variação da brincadeira “pique - cola”, o pegador tem que falar: "Gelinho ou gelão". Se falar gelinho, o participante fica agachado. Para ser salvo, alguém deve pular por cima dele. Se o pegador falar gelão, a criança fica de pé, com as pernas abertas. Para ser salva alguém deve passar por entre as pernas dela.)	0	0	0	1	0	1
Gira - gira	0	0	0	0	0	0
Guerra de água	1	0	0	0	0	1
Jogo da velha	0	0	1	5	2	8
Jogo de baralho	0	0	0	1	0	1
Jogo d damas	0	0	1	3	4	8
Karaokê	0	0	0	0	0	0
Kung fu	0	0	0	0	0	0
Leão - (variação da brincadeira “pega - pega”, ao pegar 03 (três) vezes vira o pegador.)	0	0	1	0	0	1
Meninos contra meninas - (variação da brincadeira “pega - pega” entre meninos e meninas.)	0	0	1	0	0	1
Morto, vivo	0	0	0	0	1	1
Mula - mula para começar (variação da brincadeira pula - carniça)	0	1	0	5	0	6
Nadar no rio	0	0	0	0	1	1
O chão é lava - (variação do pique - alto.)	0	0	0	0	0	0
O mestre mandou	0	0	0	1	0	1
Palhaço assassino - (variação de cola - ajuda, no escuro.)	0	0	0	0	0	0
Papoco - (dobradura de papel que faz estalos. Segura firmemente com os dedos e faz o movimento de jogar sem soltar o papel, fazendo assim o barulho que é chamado de “papoco”.)	1	0	0	0	0	1
Pedra - pedra - (uma pedra é colocada no meio para que seja acertada com outras pedras, cada acerto na pedra vale 01 ponto.)	0	0	1	0	0	1
Pega - pega	17	24	18	23	17	99
Pega bandeira - (jogo de vencer o campo do adversário, pegando uma bandeira no campo adversário.)	0	0	0	0	1	1
Peteca	1	0	2	0	2	5
Pimbarra - (jogo de equipes onde o objetivo é avançar o território do adversário e voltar para o seu campo sem ser pego.)	0	0	2	3	4	9
Pique - alto	5	5	4	3	4	21
Pique - esconde	0	0	1	2	3	6
Polícia e ladrão	5	4	3	3	8	23
Pular corda	3	8	5	8	2	26
Quebra - cabeça	1	0	0	1	0	2
Queima e corre - (variação do jogo “queimada” com o	0	0	0	0	0	0

jogo “pega - pega”.)						
Queimada	6	5	5	6	10	32
Reloginho	0	1	0	0	0	1
Separação - (jogo de roda em que os participantes soletram em voz alta a palavra “separação”, enquanto os participantes se afastam uns dos outros e um jogador tenta pisar no pé de alguém para elimina - lo do jogo.)	1	2	2	0	0	5
Sete pecados - (jogo com bola, joga - se a bola para o alto e fala o nome de alguém do grupo. Essa pessoa tem que pegar a bola e gritar: “pare!”, todos os participantes ficam parados onde estão e quem está com a bola na mão dá sete passos e queima (acerta) quem estiver mais perto. Aquele que levar a bolada ganha um pecado. Juntando sete pecados sai do jogo.)	0	0	0	2	0	2
Sete pedrinhas - (jogo com bola. Formam - se dois campos e coloca no meio 07 (sete) pedrinhas ficando uma encima da outra, a equipe que derrubar primeiro as sete pedras devem correr no seu campo e a outra equipe deve queimar (acertar a bola) enquanto os que derrubaram tentam colocar as sete pedras no ugar de origem. Quem for queimado não pode mexer nas pedras.)	0	0	1	1	1	3
Soco - soco, bate - bate - (variação do jogo “adoleta”).	0	0	0	0	0	0
Soltar pipa	0	0	1	1	0	2
Soltar pombo	0	1	0	0	0	1
Subir em pé de fruta	0	0	0	0	1	1
Telefone	0	0	0	0	1	1
Tênis	0	0	0	0	1	1
Verdade ou desafio - (jogo de perguntas em que o jogador decide se responde com a verdade ou prefere não falar e aceita um desafio dado pela pessoa que pergunta.)	0	0	1	0	0	1
Videogame	0	1	1	3	1	6
Vôlei	1	2	1	4	5	13
Xadrez	1	1	0	0	1	3
TOTAL	103	124	116	132	133	608

Fonte: do próprio autor, 2017

Quadro 2: Brincadeiras conhecidas citadas pelos entrevistados da E. M. E. F. Lauro Rocha e Andrade.

Brincadeiras conhecidas	2ª	3ª	4ª	5ª	Citações
Abcd - (jogo de passar a bola, o participante que derrubar a bola grita “abcd” para que os outros jogadores fiquem parados e deve lançar a bola com o objetivo de acertar qualquer jogador, assim eliminando quem for acertado.)	0	0	0	0	0
Adedonha	0	0	0	0	0
Adoleta - (jogo de bater as mãos ritmicamente.)	1	0	0	0	1
Amarelinha	0	0	2	2	4
Andar a cavalo	1	0	0	0	1
Andar de bicicleta	1	1	3	0	5

Andar de patins	0	0	0	0	0
Andar de skate	1	0	0	0	1
Árvore, ponte ou pedra - (variação do cola - descola, o jogador que for colado deve assumir a posição de árvore (descola apenas tocando); ponte (descola passando por baixo do jogador) ou pedra (descola pulando o jogador.)	1	3	2	0	6
Atirei o pau no gato	0	0	0	0	0
Badminton	0	0	0	0	0
Basquete	1	0	2	1	4
Beisebol	0	0	0	0	0
Bicho de ouro - (variação do jogo “pega - pega”) transforma todos os participantes em ouro, o último que ficar vira bicho.)	0	0	0	0	0
Boliche	0	0	0	0	0
Bolinha de gude	0	0	1	3	4
Brincar com ioiô	0	0	0	1	1
Brincar com tampinhas de garrafa	0	0	0	0	0
Brincar de arrumar a casa	1	0	0	0	1
Brincar de avião	0	0	0	0	0
Brincar de boneca	5	0	4	2	11
Brincar de boneco	3	0	0	1	4
Brincar de bruxa	0	0	0	0	0
Brincar de cachorrinho	1	0	0	0	1
Brincar de carrinho	1	0	0	0	1
Brincar de casinha	1	0	0	0	1
Brincar de cavalinho	0	0	0	0	0
Brincar de cozinhar	0	0	0	1	1
Brincar de dar sustos	0	0	0	0	0
Brincar de escola	1	0	2	1	4
Brincar de faz - de - conta	0	0	1	0	1
Brincar de homem aranha	0	0	0	0	0
Brincar de mãe e filho	0	0	0	0	0
Brincar de modelo	0	0	0	0	0
Brincar de moto	0	0	0	0	0
Brincar de pintor de casa	1	0	0	0	1
Brincar de professor	0	0	0	0	0
Brincar de rei e rainha	0	0	0	0	0
Brincar de <i>Transformer</i>	0	0	0	0	0
Brincar de trator	0	0	0	0	0
Cabo de guerra	0	0	0	0	0
Cabra - cega	0	0	1	0	1
Café com leite - (variação do jogo “pega - pega”).	0	0	0	0	0
Capoeira	0	0	0	1	1
Chocolate primeiro - (jogo de roda em que os participantes soletram em voz alta as palavras:	0	1	0	2	3

“Chocolate primeiro”, enquanto se afastam uns dos outros em um único movimento, permanecendo imóveis no local até que um jogador tenta pisar no pé de alguém para elimina - lo do jogo. Tanto quem pisa quanto quem irá tirar o pé tem que fazer em um único movimento.)					
Coelhinho sai da toca - (Dois jogadores dão-se as mãos formando a toca (podem ter várias tocas no jogo) e os outros serão os coelhinhos. Do lado de fora ficam os coelhos perdidos. Ao ser dado o sinal: “Coelhinho sai da toca!”, as tocas levantam os braços e todos os coelhinhos devem ocupar uma nova toca, inclusive os coelhos perdidos. Quem não conseguir entrar fica no centro, esperando outra chance.)	0	0	0	0	0
Cola - ajuda	1	4	3	1	9
Cola - descola	5	5	7	1	18
Corre - corre lagartixa - (variação do jogo “pega - pega”.)	1	0	0	0	1
Correr	2	1	0	0	3
Cuzcuzinho - (faz- se um montinho de areia com um palito enfiado, todos devem tirar um pouco de areia, quem derrubar deve correr até um local marcado, chamado de “manja”, enquanto os outros jogadores tentam bater no que derrubou até ele chegar na “manja” e se salvar.)	0	0	0	0	0
Dança das cadeiras	0	0	0	0	0
Desenhar	3	0	0	0	3
Dominó	0	2	0	0	2
Dono da rua - (delimita - se duas linhas que serão as caçadas e os jogadores ficam numa das linhas, tendo que atravessar para o outro lado sem serem pegos pelo “dono da rua”. Quem for pego passa a ser o pegador.)	5	3	1	2	11
Elefante colorido - (jogado em grupo, onde o pegador fala: “Elefante colorido!” e os outros respondem: “Que cor?”. O pegador então grita o nome de uma cor e os jogadores correm para tocar em algo que tenha aquela tonalidade. É pego quem não achar a cor, tornando - se o próximo pegador.)	1	3	0	3	7
Esconde - esconde	12	6	14	9	41
Escravos de Jó	0	0	0	0	0
Espelho - (os participantes devem imitar os movimentos do líder, os que não conseguem vão sendo eliminados da brincadeira até restar apenas um participante.)	0	0	0	1	1
Estátua	0	0	0	0	0
Extrato de tomate - (variação da brincadeira pula - carniça)	0	0	0	0	0
Futebol	15	6	12	12	45
Futebol americano	0	0	0	0	0
Futebol de botão	0	0	0	0	0
Gelinho - (variação da brincadeira “pique - cola”, o pegador tem que falar: "Gelinho ou gelão". Se falar gelinho, o participante fica agachado. Para ser salvo, alguém deve pular por cima dele. Se o pegador falar	1	0	0	0	1

gelão, a criança fica de pé, com as pernas abertas. Para ser salva alguém deve passar por entre as pernas dela.)					
Gira - gira	0	1	0	0	1
Guerra de água	0	0	0	0	0
Jogo da velha	2	2	0	1	5
Jogo de baralho	0	0	0	0	0
Jogo d damas	0	2	0	0	2
Karaokê	0	0	0	1	1
Kung fu	0	0	1	0	1
Leão - (variação da brincadeira “pega - pega”, ao pegar 03 (três) vezes vira o pegador.)	0	0	0	0	0
Meninos contra meninas - (variação da brincadeira “pega - pega” entre meninos e meninas.)	0	0	0	0	0
Morto, vivo	0	0	0	0	0
Mula - mula para começar (variação da brincadeira pula – carniça)	0	0	0	0	0
Nadar no rio	0	0	0	0	0
O chão é lava - (variação do pique - alto.)	0	0	1	0	1
O mestre mandou	0	0	0	0	0
Palhaço assassino - (variação de cola - ajuda, no escuro.)	0	0	1	0	1
Papoco - (dobradura de papel que faz estalos. Segura firmemente com os dedos e faz o movimento de jogar sem soltar o papel, fazendo assim o barulho que é chamado de “papoco”).	0	0	0	0	0
Pedra - pedra - (uma pedra é colocada no meio para que seja acertada com outras pedras, cada acerto na pedra vale 01 ponto.)	0	0	0	0	0
Pega - pega	17	11	16	11	55
Pega bandeira - (jogo de vencer o campo do adversário, pegando uma bandeira no campo adversário.)	0	0	0	0	0
Peteca	0	0	0	0	0
Pimbarra - (jogo de equipes onde o objetivo é avançar o território do adversário e voltar para o seu campo sem ser pego.)	0	4	3	2	9
Pique - alto	7	4	1	2	14
Pique - esconde	3	0	0	1	4
Polícia e ladrão	10	5	1	0	16
Pular corda	14	6	12	5	37
Quebra - cabeça	0	0	0	0	0
Queima e corre - (variação do jogo “queimada” com o jogo “pega - pega”)	0	0	1	0	1
Queimada	0	7	14	12	33
Reloginho	0	0	0	0	0
Separação - (jogo de roda em que os participantes soletram em voz alta a palavra “separação”, enquanto os participantes se afastam uns dos outros e um jogador tenta pisar no pé de alguém para elimina - lo do jogo.)	0	0	0	0	0

Sete pecados - (jogo com bola, joga - se a bola para o alto e fala o nome de alguém do grupo. Essa pessoa tem que pegar a bola e gritar: “pare!”, todos os participantes ficam parados onde estão e quem está com a bola na mão dá sete passos e queima (acerta) quem estiver mais perto. Aquele que levar a bolada ganha um pecado. Juntando sete pecados sai do jogo.)	0	0	0	0	0
Sete pedrinhas - (jogo com bola. Formam - se dois campos e coloca no meio 07 (sete) pedrinhas ficando uma encima da outra, a equipe que derrubar primeiro as sete pedras devem correr no seu campo e a outra equipe deve queimar (acertar a bola) enquanto os que derrubaram tentam colocar as sete pedras no lugar de origem. Quem for queimado não pode mexer nas pedras.)	1	0	1	2	4
Soco - soco, bate - bate - (variação do jogo “adoleta”)	1	0	0	0	1
Soltar pipa	3	0	0	3	6
Soltar pombo	0	0	0	0	0
Subir em pé de fruta	1	0	0	0	1
Telefone	0	0	0	0	0
Tênis	0	0	0	0	0
Verdade ou desafio - (jogo de perguntas em que o jogador decide se responde com a verdade ou prefere não falar e aceita um desafio dado pela pessoa que pergunta.)	1	0	0	4	5
Videogame	1	0	0	0	1
Vôlei	7	2	7	0	16
Xadrez	0	0	0	0	0
TOTAL	134	79	114	88	415

Fonte: do próprio autor, 2017

4.2.2 Brincadeiras mais citadas pelos entrevistados

Nesta categoria, nitidamente se percebe a presença das brincadeiras que possuem na sua dinâmica características bastante próximas, como: a correria (velocidade com que a brincadeira se desenvolve), a alta rotatividade de quem “pega” e o aproveitamento do tempo que dispõem (lembrando que, são apenas 15 minutos para lancharem, utilizarem as dependências do prédio, fazerem suas necessidades e brincar).

Diante disso, em sua obra “Os homens e os jogos”, Caillois (1990) estabelece uma categorização dos jogos, discriminando como *Agôn* as práticas corporais (jogos e brincadeiras) que apresentam como características a disputa e a valorização do êxito pessoal, do mais rápido, do mais habilidoso, de forma que o vencedor seja visto como o melhor numa determinada categoria de habilidades. A Competição está presente na esmagadora maioria de brincadeiras conhecidas e praticadas pelos jovens desta pesquisa.

Uma das práticas mais adotadas pelas crianças nos espaços escolares durante os intervalos, embora não figure entre as primeiras mais comentadas é o Polícia e ladrão, que se encontra na categoria de simulação ou *Mimicry*, descrita pelo autor como:

Qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão [...] ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário. O jogo pode consistir, não na realização de uma atividade ou na assumpção de um destino num lugar fictício, mas sobre tudo na encarnação de um personagem ilusório e na adoção do respectivo comportamento. Caillois (1990, p. 39).

A amostragem constatou que durante o período de aplicação da pesquisa unindo as duas instituições de ensino que a brincadeira de maior destaque entre as crianças é o Pega - pega contabilizando 154 citações que representam 15% do total, em segundo lugar aparece o Esconde - esconde com 127 (12%), em terceiro temos o Futebol aparecendo com 111 (11%), seguido pelo jogo da Queimada 65 (6%), Pular corda 63 (6%), Policia e ladrão 39 (4%), Cola - descola com 35 (4%), Pique - alto com 35 (3%) e Vôlei com 29 (3%), totalizando 74% das brincadeiras conhecidas citadas.

Seccionado por séries os valores são semelhantes. Como podem ser vistos nos quadros 4 e 5 a seguir.

Para os alunos da 2º ano o Pega - pega e o Futebol foram os mais citados com 34 e 29 respectivamente.

No 3º ano aparecem com destaque o Pega - pega com 56 e o Esconde - esconde representando 44 menções.

No 4ª ano com 39 respostas para o Pega - pega e 33 para o Esconde - esconde.

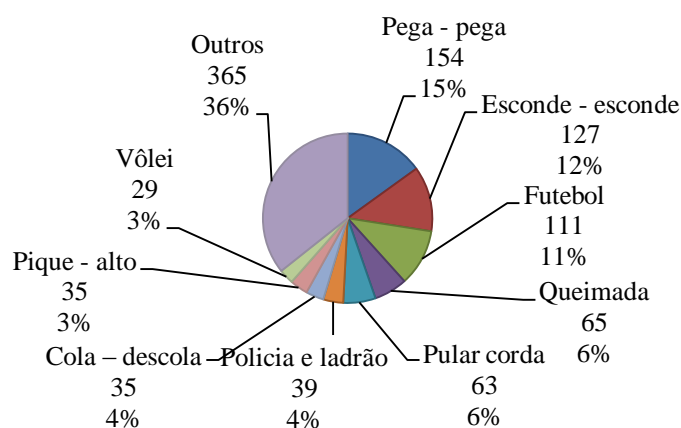
Vemos o 5ª ano com a preferência do Pega - pega com 29, seguido pelo Futebol com 2

Quadro 3: Brincadeiras mais citadas pelos entrevistados.

Brincadeiras	Citações
Pega - pega	154
Esconde - esconde	127
Futebol	111
Queimada	65
Pular corda	63
Polícia e ladrão	39
Cola – descola	35
Pique - alto	35
Vôlei	29
Outros	365

Fonte: do próprio autor, 2017

Gráfico 1: Brincadeiras mais citadas pelos entrevistados



Fonte: do próprio autor, 2017

Quadro 4; Brincadeiras conhecidas mais citadas pelos entrevistados da E. M. E. F. Dr. Martinho de Oliveira Bravo divididas por série

2ª	Citações	3ª	Citações	3ª B	Citações
Pega - pega	17	Pega - pega	24	Esconde - esconde	18
Esconde - esconde	17	Esconde - esconde	20	Pega - pega	18
Futebol	14	Futebol	14	Futebol	12
Queimado	6	Pular corda	8	Brincar de boneca	6
Polícia e ladrão	5	Pique - alto	5	Pular corda	5
Pique - alto	5	Queimado	5	Queimada	5
Brincar de carrinho	4	Cola - descola	5	Pique - alto	4
Pular corda	3	Amarelinha	4	Amarelinha	3
Cola - descola	3	Polícia e ladrão	4	Polícia e ladrão	3
Outros	29	Outros	35	Outros	42

4ª	Citações	5ª	Citações
Pega - pega	23	Pega - pega	17
Esconde - esconde	19	Futebol	15
Futebol	11	Esconde - esconde	12
Pular corda	8	Queimada	10
Queimada	6	Polícia e ladrão	8
Dominó	5	Dono da rua	6
Jogo da velha	5	Vôlei	5
Vôlei	4	Pique - alto	4
Cola - ajuda	3	Cuzcuzinho	4
Outros	48	Outros	52

Fonte: do próprio autor, 2017

Quadro 5: Brincadeiras conhecidas mais citadas pelos entrevistados da E. M. E. F. Lauro Rocha de Andrade divididas por série

2ª	Citações	3ª	Citações
Pega - pega	17	Pega - pega	12
Futebol	15	Queimada	7
Pular corda	13	Esconde - esconde	6
Esconde - esconde	12	Futebol	6

Polícia e ladrão	10	Pular corda	6
Pique - alto	7	Cola - descola	5
Vôlei	7	Polícia e ladrão	5
Dono da rua	5	Pimbarra	4
Brincar de boneca	5	Pique - alto	4
Outros	43	Outros	24

Fonte: do próprio autor, 2017

4ª	Citações	5ª	Citações
Pega - pega	16	Queimada	12
Esconde - esconde	14	Futebol	12
Queimada	14	Pega - pega	11
Futebol	12	Queimada	9
Pular corda	12	Esconde - esconde	5
Cola - descola	7	Pular corda	4
Vôlei	6	Verdade ou desafio	3
Brincar de boneca	4	Bolinha de gude	3
Andar de bicicleta	3	Soltar pipa	3
Outros	26	Outros	26

Fonte: do próprio autor, 2017

4.2.3 As brincadeiras preferidas

Devido às dimensões limitadas dos espaços escolares e o pouco tempo disponível de intervalo/recreio oferecidos às crianças desta pesquisa nota - se a preferência por brincadeiras que independam do tamanho da área em que elas possam ocorrer.

Toda e qualquer predileção por esta ou aquela pratica pertence a determinado grupo, que carrega consigo hábitos e costumes do contexto ao qua se encontra inserido, deste modo Caillois (1990), descreve que:

Esses jogos mais preferidos e mais divulgados manifestam, por um lado, as tendências, os gostos, as formas de pensar mais correntes e, simultaneamente, educam e treinam os jogadores nessas mesmas virtudes e nesses mesmos hábitos e as preferências. De tal maneira que um jogo que determinado povo prefere, pode, por seu turno, servir para definir alguns dos seus traços morais ou intelectuais, fornecer uma prova de exactidão de sua descrição e contribuir para a tornar mais verídica, ao acentuar os perfis daqueles que se dedicam a esse jogo. (CAILLOIS, 1990, p. 102).

Entre as brincadeiras preferidas foram citadas 35 diferentes práticas de um total de 190 respostas, nas quais destacam - se principalmente o Futebol com o dobro do segundo colocado, aparecendo com 55 (29%), seguido pelo Pega - pega com 24 (13%), em terceiro a Queimada com 21 (11%), em quarto o Esconde - esconde 15 (8%), que somam 61% das respostas.

Quadro 6: Brincadeiras preferidas citadas pelos entrevistados da E. M. E. F. Dr. Martinho de Oliveira Bravo

Brincadeiras preferidas	2ª	3ª	3ª B	4ª	5ª	Citações
Amarelinha	0	0	2	0	0	2
Andar de bicicleta	0	0	0	1	0	1
Árvore, ponte ou pedra	0	0	1	0	0	1
Bolinha de gude	0	0	0	0	0	0
Brincar de boneca	2	0	3	1	0	6
Brincar de boneco	0	0	0	0	0	0
Brincar de carrinho	1	0	0	0	0	1
Brincar de homem aranha	1	0	0	0	0	1
Brincar de mãe e filho	0	0	1	0	0	1
Brincar de professor	0	0	0	1	0	1
Capoeira	0	0	0	0	1	1
Correr	0	0	0	1	0	1
Chocolate primeiro	1	0	0	0	0	1
Cola - descola	0	1	1	1	0	3
Dono da rua	0	0	0	0	0	0
Esconde - esconde	5	4	3	0	5	17
Futebol	6	8	4	6	9	33
Futebol de botão	0	0	0	1	0	1
Jogo de damas	0	0	0	1	0	1
Karaokê	0	0	0	0	0	0
Kung fu	0	0	0	0	0	0
Mula - mula para começar	0	0	0	1	0	1
Pega - pega	2	2	2	4	0	10
Pimbarra	0	0	0	1	0	1
Pique - alto	1	0	0	0	0	1
Pique - esconde	0	0	0	0	0	0
Polícia e ladrão	2	0	1	1	0	4
Pular corda	0	4	0	1	0	5
Queimada	1	1	1	2	4	9
Separação	0	2	0	0	0	2
Soltar pipa	0	0	1	0	0	1
Soltar pombo	0	1	0	0	0	1
Verdade ou desafio	0	0	0	0	0	0
Vídeo game	0	2	0	2	0	4
Vôlei	0	0	0	1	0	1
Total	22	25	20	26	19	112

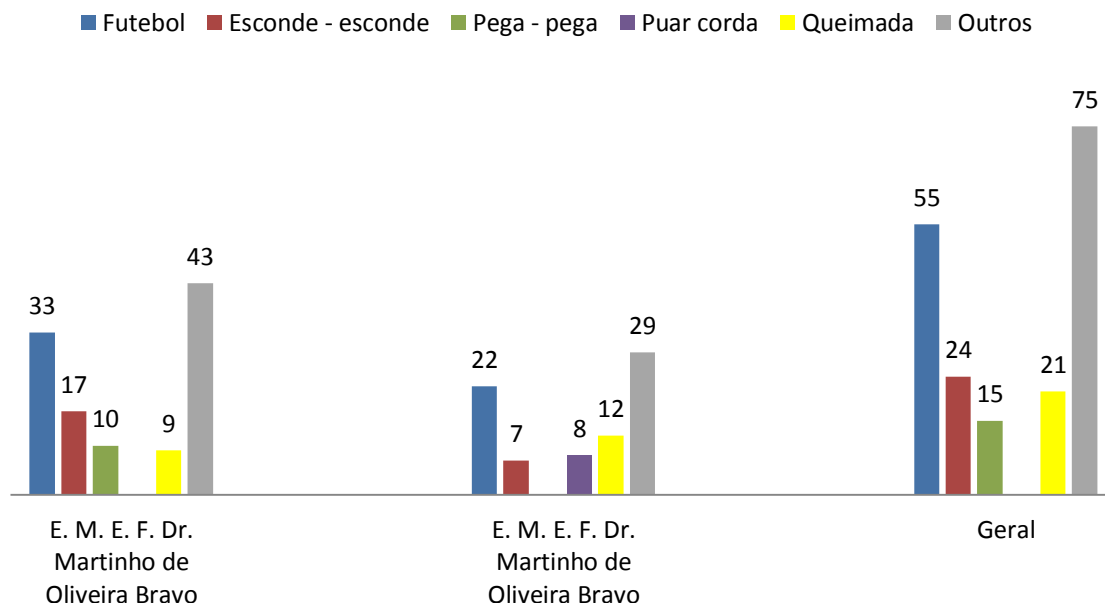
Fonte: do próprio autor, 2017

Quadro 7: Brincadeiras preferidas citadas pelos entrevistados da E. M. E. F. Lauro Rocha e Andrade

Brincadeiras preferidas	2ª	3ª	4ª	5ª	Citações
Amarelinha	0	0	0	0	0
Andar de bicicleta	0	0	1	0	1

Árvore, ponte ou pedra	0	0	0	0	0
Bolinha de gude	0	0	1	0	1
Brincar de boneca	2	0	3	0	5
Brincar de boneco	0	1	0	0	1
Brincar de carrinho	0	0	0	0	0
Brincar de homem aranha	0	0	0	0	0
Brincar de mãe e filho	0	0	0	0	0
Brincar de professor	0	0	0	0	0
Capoeira	0	0	0	1	1
Correr	0	0	0	0	0
Chocolate primeiro	0	1	0	0	1
Cola - descola	1	0	1	0	2
Dono da rua	1	0	0	0	1
Esconde - esconde	1	2	3	1	7
Futebol	6	4	5	7	22
Futebol de botão	0	0	0	0	0
Jogo de damas	0	0	0	0	0
Karaokê	0	0	0	1	1
Kung fu	0	0	1	0	1
Mula - mula para começar	0	0	0	0	0
Pega - pega	1	3	1	0	5
Pimbarra	0	0	0	0	0
Pique - alto	0	1	0	0	1
Pique - esconde	1	0	0	0	1
Polícia e ladrão	2	2	0	0	4
Pular corda	5	1	2	0	8
Queimada	0	3	4	5	12
Separação	0	0	0	0	0
Soltar pipa	1	0	0	0	1
Soltar pombo	0	0	0	0	0
Soltar pombo	0	0	0	0	0
Verdade ou desafio	0	0	0	2	2
Vídeo game	0	0	0	0	0
Vôlei	0	0	0	0	0
Total	21	18	22	17	78

Fonte: do próprio autor, 2017

Gráfico 2: Brincadeiras preferidas citadas pelos entrevistados

Fonte: do próprio autor, 2017

4.2.4 O meio de aprendizado das brincadeiras

Se tratando de como as brincadeiras são passadas e apreendidas ou, quais sujeitos influenciam na construção da “cultura do brincar infantil”, a partir da análise dos quadros 8 e 9 e do gráfico 2 a seguir é possível perceber que resultaram o quantitativo de 10 formas de transmissão do brincar expostas pelos entrevistados. Majoritariamente surgem os Amigos e Colegas responsáveis por 120 aparições, em segundo temos os primos com 41, em terceiro os Irmãos com 34 citações, obtendo 74% do total respondido, além disso, retratam a baixa participação dos indivíduos maduros na difusão das práticas infantis.

Freire (2005) ressalta a necessidade de se ter um ambiente propício para a manifestação do jogo:

O jogo não é um caso à parte das demais atividades humanas. Como todas, é vida manifestando-se e, como elas, manifestando-se de maneira típica apenas quando encontra ambiente fértil para isso. E, tudo indica, é o mundo do espírito humano, da subjetividade que acolhe o lúdico e o faz crescer. (FREIRE, 2002, p.65).

É possível entender este fato como um indicador necessário na passagem da cultura da brincadeira pelos mais velhos para os mais novos, contudo, isso não se reflete na realidade das periferias em que as escolas e os alunos deste trabalho estão inseridos. Assim sendo, as

atribuições dos pais influenciam na transferência desse conhecimento, resultando em números baixíssimos de suas participações como agentes.

Vimos que, notoriamente a transmissão e perpetuação das brincadeiras se estabelecem em sua maioria pelos “pares” dessas crianças, no caso os amigos e primos, ou seja, indivíduos desprovidos de obrigações da vida adulta, do mundo trabalho. Para Freire (2002, p. 62), “existe um conflito entre o mundo subjetivo, que incita ao jogo e o mundo objetivo, que incita o trabalho, à tarefa, às coisas sérias”. Desta forma se apresenta a participação dos mais velhos na difusão da tradição das brincadeiras infantis, como é possível observar nos quadros e gráficos a seguir.

Se tratando de como as brincadeiras são passadas e apreendidas ou, quais sujeitos influenciam na construção da “cultura do brincar infantil”, a partir da análise dos quadros 8 e 9 e do gráfico 2 a seguir é possível perceber que resultaram o quantitativo de 10 formas de transmissão do brincar expostas pelos entrevistados.

Majoritariamente surgem os Amigos e Colegas responsáveis por 120 aparições, em segundo temos os primos com 41, em terceiro os Irmãos com 34 citações, obtendo 74% do total respondido.

Quadro 8: Como é passada a tradição da brincadeira para os entrevistados da E. M. E. F. Dr. Martinho de Oliveira Bravo

QUEM ENSINOU A BRINCAR	2ª	3ª	3ª B	4ª	5ª	Citações
AMIGOS / COLEGAS	9	18	10	20	15	72
PAIS	5	7	1	2	7	22
AVÓS	1	0	1	1	0	3
IRMÃOS	7	6	4	5	3	25
PRIMOS	8	3	4	9	5	29
TIOS	1	0	0	1	5	7
VIZINHOS	1	0	1	0	1	3
TV	0	0	0	0	0	0
INTERNET	0	0	0	0	2	2
PROFESSORES	0	2	1	3	0	6
TOTAL	32	36	22	41	38	169

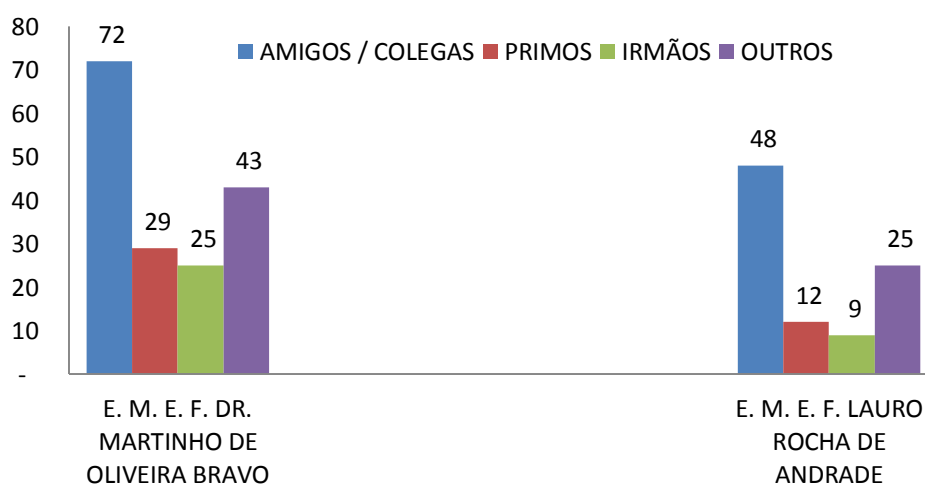
Fonte: do próprio autor, 2017

Quadro 9: Como é passada a tradição da brincadeira para os entrevistados da E. M. E. F. Lauro rocha de Andrade

QUEM ENSINOU A BRINCAR	2ª	3ª	4ª	5ª	Citações
AMIGOS / COLEGAS	12	10	14	12	48
PAIS	9	3	3	4	19
AVÓS	0	0	0	0	0
IRMÃOS	2	0	4	3	9
PRIMOS	1	5	4	2	12
TIOS	0	1	1	0	2
VIZINHOS	0	1	0	0	1
TV	0	0	1	0	1
INTERNET	0	0	0	0	0
PROFESSORES	1	1	0	0	2
TOTAL	25	21	27	21	94

Fonte: do próprio autor, 2017

Gráfico 3: Como é passada a tradição da brincadeira de acordo com os entrevistados por escolas participante



Fonte: do próprio autor, 2017

4.2.5 O modo que se brinca onde moram

Aqui procuramos entender de que modo se desenvolvem as brincadeiras no contexto social em que residem os sujeitos da pesquisa. A partir da análise do quadro e gráfico a seguir, percebemos que há predominância quando se trata de brincar em companhia de outras pessoas, responsável por 176, cerca de (93%) contra 14 (7%) que afirmam brincar sozinhos na localidade que residem.

Quadro 10: O modo que se brinca onde moram os entrevistados da E. M. E. F. Dr. Martinho de Oliveira Bravo

COM QUEM SE BRINCA	2 ^a	3 ^a	3 ^a B	4 ^a	5 ^a	TOTAL
Acompanhado (a)	20	24	18	24	19	105
Sozinho (a)	2	1	2	2	0	7

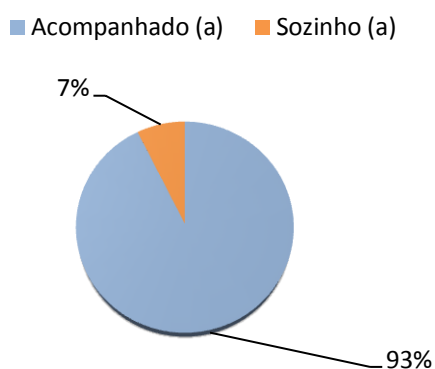
Fonte: do próprio autor, 2017

Quadro 11: O modo que se brinca onde moram os entrevistados da E. M. E. F. Lauro rocha de Andrade

COM QUEM SE BRINCA	2 ^a	3 ^a	4 ^a	5 ^a	TOTAL
Acompanhado (a)	19	16	20	16	71
Sozinho (a)	2	2	2	1	7

Fonte: do próprio autor, 2017

Gráfico 4: O modo que se brinca onde moram os entrevistados



Fonte: do próprio autor, 2017

4.2.6 A percepção da cultura das brincadeiras infantis na escola na visão dos professores

Neste caso, atentamos para que haja uma maior compreensão do fato das brincadeiras iniciarem e terminarem num determinado e aleatório espaço de tempo, o que dependendo do

prisma do qual se parta, pode se ter a sensação de que não se brinca “da maneira certa” com início, meio e fim. Como Exemplificado por (HUIZINGA, 2005, p.14):

O jogo tem, por natureza, um ambiente instável. A qualquer momento é possível à "vida quotidiana" reafirmar seus direitos, seja devido a um impacto exterior, que venha interromper o jogo, ou devido a uma quebra das regras, ou então do interior, devido ao afrouxamento do espírito do jogo, a uma desilusão, um desencanto.

Os resultados a serem apresentados estão de acordo com os depoimentos dos professores entrevistados durante a pesquisa de campo e diante do exposto pode-se notar que há um entendimento dos professores em transparecer que a brincadeira infantil não tem muita representatividade dentro do ambiente escolar, por motivos como a concorrência com aparelhos eletrônicos, por estar sofrendo um processo de esquecimento, além do papel dos pais que não ensinam e passam essa tradição aos seus filhos.

Os relatos dos professores evidenciam que, a grande maioria desconhece que seus próprios alunos possuem um repertório vasto de brincadeiras, com isso deixando de explorar uma gama de possibilidades de vivências e proposições a partir da cultura escolar infantil. Talvez, uma maior assiduidade dos professores observarem seus alunos nos intervalos diminuíssem essas impressões.

Podemos notar na fala de uma das educadoras entrevistadas a falta de perspectiva em relação às práticas no ambiente da escola quando de forma taxativa ela exclama: “não existe mais!” por outro lado, existe uma impressão por parte dos docentes de que as brincadeiras “tradicionais” estão cada vez mais raras, perdendo o seu espaço as brincadeiras “modernas”.

Na fala de outro professor é citada a “marginalização” das brincadeiras infantis como um agravante para o comportamento indiferente às brincadeiras tradicionais pelos alunos decorrente do desconhecimento das mesmas pelas crianças.

Assim sendo, foi consenso entre os profissionais a importância da brincadeira para a formação do indivíduo, aquisição de habilidades e na convivência com os outros jovens.

Quadro 12: A percepção da cultura das brincadeiras infantis na escola

Professor, como você percebe a cultura da brincadeira infantil na escola?	Escolas	Vozes dos professores.
--	----------------	-------------------------------

	E. M. E. F. Dr. Martinho de Oliveira Bravo	<ul style="list-style-type: none"> - Muito fraca; - Concorrência dos aparelhos eletrônicos; - Brincam e dispersam muito rápido; - Não existe mais; <p>Está sofrendo um processo de esquecimento;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Os pais não ensinam mais seus filhos; - É um divertimento.
	E. M. E. F. Lauro Rocha de Andrade	<ul style="list-style-type: none"> - Existe uma preferência por brincadeiras modernas; - Há uma “marginalização” das brincadeiras; - Faz parte do processo de aprendizagem; - Existe uma interação independente de idade/série; - É brincando que se aprende; - Facilita a aquisição de habilidades, conhecimento, compreensão e a relação com o outro.

Fonte: de próprio autor, 2017

4.2.7 A brincadeira como ferramenta pedagógica

Quando perguntados em que momento e de que forma trabalham com o tema das brincadeiras tradicionais em suas aulas todos afirmaram que já trabalharam com o assunto, porém com estratégias diferentes em suas ações. Aqui destacaremos algumas ações dos docentes, bem como, suas estratégias no trato com o tema em suas respectivas aulas.

No entanto é possível nos perguntarmos enquanto docentes sobre a influência que nossas práticas pedagógicas ou a ausência delas podem causar na cultura de nossos alunos. A resposta a essa questão é expressamente individual e diz muito do professor que você quer ser ou se tornou, como também que tipo de aluno almeja formar.

O jogo traz consigo elementos imprescindíveis, como também fundamentais para o desenvolvimento humano, seu papel educativo cada vez mais toma força com autores ligados ao objeto infância, como Freire (2002) e Kishimoto (2008).

Se a escola nunca souber lidar com essa questão, porque nunca a compreendeu, isso não destitui o jogo de sua importância na educação das pessoas, porque ela não ocorre somente nas escolas. Porém, se o ensino formal trabalha na contramão da inteligência criativa, alijando de seu currículo o ócio, o lazer, o lúdico, o jogo, e se os jovens ocupam parte de suas vidas em sala de aula, sem dúvidas isso constitui um prejuízo considerável para a civilização humana. (FREIRE, 2005, p. 99).

Em seguida Kishimoto (2008, p. 167) nos traz:

“Nesta perspectiva, a brincadeira deixa de ser “coisa de criança” e passa a se constituir em “coisa séria”, digna de estar presente entre recursos didáticos capazes de compor uma ação

docente e comprometida com os alvos do processo de ensino-aprendizagem que se pretende atingir”.

De forma sucinta destacaram que em suas aulas buscaram resgatar essas práticas de forma lúdica, adaptando - as aos outros conteúdos do currículo, apresentando - lhes de forma prazerosa e estimulando a coletividade.

Nas palavras de um professor do 4ª ano: “[...] sempre na semana do folclore!”, nos revela ainda outra professora: “ já faz muito tempo!”, nas falas desses professores apenas no período citado acima direcionam seu olhares para a temática das brincadeiras tradicionais infantis mesmo reconhecendo sua importância na educação.

Quadro 13: A brincadeira como ferramenta pedagógica

Você trabalha ou já trabalhou junto aos seus alunos com as brincadeiras tradicionais infantis? De que forma se deu?	Escolas	Voz dos professores
	E. M. E. F. Dr. Martinho de Oliveira Bravo	<ul style="list-style-type: none"> - Através de projetos que resgatam as brincadeiras, Trabalha junto com movimento, prazer e coletividade; - Jogos educacionais relacionados aos demais conteúdos, as vezes proposição de jogos mesclada com a escolha por parte das crianças; - O lúdico como tentativa de “resgate” da infância; - Adapta os jogos para despertar o interesse.
	E. M. E. F. Lauro Rocha de Andrade	<ul style="list-style-type: none"> - Confeção de brinquedos com os alunos; - Na semana do folclore; - Já faz muito tempo.

Fonte: de próprio autor, 2017

4.2.8 Preservação da brincadeira tradicional infantil no ambiente escolar

Os depoimentos dos professores demonstram, mais uma vez um destaque referente ao valor e relevância da tradição das brincadeiras no processo formação de seus alunos, como também a compreensão de que se deve sempre buscar incorporar a brincadeira à outras disciplinas no intuito de dinamizar o processo de ensino, além do mais, consideram que as

tradicionais são tão boas, mais agradáveis e amigáveis quanto as atuais e nos lembram de como nossos pais brincavam quando crianças.

Essa nostalgia trazida nos depoimentos de nossos professores pode ser notada na obra “O jogo: entre o riso e o choro”, no trecho que descreve:

A grande diferença entre o agora e nossa meninice é que, atualmente, quase sempre sabemos que estamos jogando e quando meninos, quase nunca sabíamos que jogávamos. Hoje, de posse da racionalidade que não possuíamos como crianças, podemos fazer também das lembranças de nossa infância um jogo. Freire (2002, p. 11).

Um dos professores chamou a atenção para o fato de haver uma dispersão por parte dos alunos, pois segundo o mesmo, as manifestações de violência contidas nas brincadeiras já fazem parte deles (as brigas, empurrões, chutes e a preferência pela brincadeira polícia e ladrão). Por fim, uma das entrevistadas alerta para o “resgate da infância, enquanto há tempo”.

Quadro 14: Estímulo e preservação da brincadeira tradicional infantil

A preservação e os estímulos a brincadeira tradicional infantil se faz necessário no ambiente escolar?	Escolas	Vozes dos professores.
	E. M. E. F. Dr. Martinho de Oliveira Bravo	<ul style="list-style-type: none"> - Sim, apesar de que nem todos os alunos querem participar, pois as brincadeiras violentas estão com eles (brigas, chutes, polícia e ladrão, etc.); - Sim, mas falta espaço; - Para o resgate histórico e socialização - As brincadeiras são lembranças dos nossos pais quando eram crianças.
	E. M. E. F. Lauro Rocha de Andrade	<ul style="list-style-type: none"> - Extremamente necessário; - O professor deve oferecer um espaço que mescle as brincadeiras com as aulas; - São tão boas quanto as atuais e mais agradáveis e amigáveis; - Pelo resgate da infância enquanto é possível, ainda dá tempo. - O brincar faz parte do processo de aprendizagem do ser humano; - Leva a descobertas e ao conhecimento no espaço escolar.

Fonte: de próprio autor, 2017

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retomando o objetivo deste estudo que foi compreender como se apresenta “a tradição do brincar infantil” nas instituições de ensino fundamental do município de São Cristovão / SE pela ótica das próprias crianças pertencentes as E. M. E. F. Dr. Martinho de Oliveira Bravo e E. M. E. F. Lauro Rocha de Andrade percebemos a relação intrinsecamente cultural do brinquedo e da brincadeira no âmbito da cultura escolar.

A partir de meu estudo acredito que posso sugerir outras pesquisas que oportunizem a maior ampliação das questões ligadas as práticas corporais das crianças nas primeiras séries do ensino fundamental, bem como mapear o repertório das brincadeiras tradicionais desses sujeitos contemporâneos, “as crianças” da faixa etária dos 06 (seis) aos 14 (quatorze) anos de idade.

Nesta pesquisa fica claro que há uma pluralidade de práticas conhecidas pelas crianças integrantes das escolas aqui investigadas, constituindo assim, um riquíssimo repertório de brincadeiras, porém, ficou explicito que existe uma diferença gritante entre brincadeiras que eles conhecem das que acontecem de fato no núcleo escolar, que se resumem basicamente à Pega - pega e Polícia e ladrão. Nesse sentido, nós Educadores Físicos, tanto educadores quanto pedagogos temos a missão de tensionar as questões pertencentes a este fato, como também propor, difundir e incentivar a prática dessas brincadeiras e acima de tudo oportunizar outras vivências corporais no intuito de resgatar a “Tradição do Brincar Infantil” nas escolas de ensino fundamental do município de São Cristovão.

A dificuldade deste estudo foi o período em que ele foi construído devido à proximidade com as provas finais e as festas de fim de ano que impactaram diretamente no número de entrevistados, na “anormalidade” do cotidiano escolar, por consequência nas observações de campo.

A universidade se organiza a partir da tríade: ensino, pesquisa e extensão. No que tange ao ensino tive várias aulas das mais variadas disciplinas que me oportunizaram saber sobre ações, estratégias e conceitos pedagógicos que conduzirão minha trajetória na docência em Educação Física.

A extensão se deu a partir de estágios e eventos onde tive a oportunidade de ingressar no universo do conhecimento, de conhecer experientes pessoas da área, as quais me auxiliaram nesse trajeto de graduação voltado a excelência na carreira de educador físico, comprometido com o aprender do aluno, o respeito às diferenças e a problematização das realidades encontradas nos contextos sociais aos quais estiver inserido.

A pesquisa se deu no momento da confecção da monografia, sendo assim quero dizer que o experimentar da pesquisa foi importante na minha formação, pois, fez - me entender mais sobre essa temática, a qual me intrigava e despertava minha curiosidade em compreendê-la por ter vivenciado momentos semelhantes, que perduraram por muito tempo em minha juventude.

Contudo, essa experiência me foi extremamente válida e significativa, durante esse tempo de planejamento e confecção posso dizer que passei por um processo de construção. A universidade me proporcionou a incorporação de um conteúdo que a meu ver é estimulante, gratificante e indispensável às minhas aspirações profissionais, pois, acredito existir uma conexão recíproca entre o sujeito Fabiano Lino e as crianças com as quais tive contato ao longo da minha vida. Não havendo um só dia que me questione a escolha pela atuação na área da Educação Física Escolar.

A instituição me proporcionou algumas respostas e o entendimento sobre o tema. E além das respostas a pesquisa também me fez pensar outras questões, trazendo novos questionamentos.

A pesquisa me fez perceber que o ato de pesquisar é uma ação em constante movimento, você descobre coisas no mesmo momento em que outras questões surgem.

É pensando nesse movimento de não finitude, e ciente que jamais uma pesquisa terá seu fim, que coloco um “ponto final” nessa etapa de pesquisa monográfica que é um dos requisitos para me tornar licenciada em Educação Física.

REFERÊNCIAS

BROUGÉRE, G. **Brinquedo e Cultura**. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2008.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

Escola Municipal Lauro Rocha de Andrade. Disponível em: <http://idebescola.inep.gov.br/ideb/escola/dadosEscola/28021428>, acessado em 10/08/2018.

FLICK, U. **Desenho da pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FLICK, U. **Introdução à metodologia de pesquisa: um guia para iniciantes**. Porto Alegre: Penso, 2013.

FREYRE, J. B. **O jogo: entre o choro e o riso**. Campinas: Autores Associados, 2002.

História - São Cristóvão (SE). Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/1461/>, acessado em 15/08/2018.

HOBSBAWM, E; RANGER, T. (orgs.). **A invenção das tradições**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Org. KISHIMOTO, T. M. 11ª ed. São Paulo: Cortez, 2008. (13-43).

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: _____. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 9ª ed. São Paulo: Cortez, 2008, p. 13-44.

MENEZES, C. R. C. **Dinâmica Urbana do Bairro Rosa Elze: o papel das políticas públicas na transformação do espaço**. Disponível em <https://www.scienciaplena.org.br/sp/article/view/458>, acessado em 15/08/2018.

Monumentos e Espaços Públicos Tombados - São Cristóvão (SE). Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/358>, acessado em 15/08/2018.

OLIVEIRA, S. L. **Tratado de metodologia científica: projetos de pesquisas, TGI, TCC, monografias, dissertações e teses**. São Paulo: pioneira, 1997.

SAYÃO, D. T. Corpo e movimento: notas para problematizar algumas questões relacionadas à educação infantil e à Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas/SP, v. 23, n. 2, p. 55-67, jan. 2002.

VIGOTSKY, L. S. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989. <http://www4.pucsp.br/~dcc-pf/met-cientifica.pdf> . Acessado em 13/04/2017.

[http://www.liberato.com.br/sites/default/files/manual de orientacoes para projetos de pesquisa.pdf](http://www.liberato.com.br/sites/default/files/manual%20de%20orientacoes%20para%20projetos%20de%20pesquisa.pdf) . Acessado em 13/04/2017.

[https://adm.catalao.ufg.br/up/567/o/Manual de metodologia cientifica - Prof Maxwell.pdf](https://adm.catalao.ufg.br/up/567/o/Manual%20de%20metodologia%20cientifica%20-%20Prof%20Maxwell.pdf) . Acessado em 13/04/2017.

APÊNDICES

Apêndice I

Termo de autorização e consentimento para as Escolas pesquisadas.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

**TERMO DE AUTORIZAÇÃO E CONSENTIMENTO PARA REALIZAÇÃO
 DE PESQUISA**

Senhor (a) _____

Solicitamos de Vossa Senhoria a autorização para realizar nesta unidade de ensino um estudo de caso para elaboração do nosso Trabalho de Monografia do curso de Educação Física da Universidade Federal de Sergipe – UFS.

Esclarecemos de antemão que todos os dados coletados nesta pesquisa junto aos pesquisados serão de absoluto sigilo e tendo acesso aos mesmos somente os pesquisadores. Não citaremos nomes dos envolvidos, nem disponibilizaremos nome e imagem dos colaboradores.

Nosso estudo estará centrado em identificar a “tradição do brincar infantil” dos alunos da Escola _____ deste modo, compreender quais práticas são desenvolvidas e adotadas por professores em relação às brincadeiras tradicionais no contexto escolar. Somente coletaremos dados que venham a contribuir com a melhoria da mesma para a instituição estudada. Sem mais para o momento, desde já agradecemos a colaboração dos coordenadores, dos professores e alunos desta instituição.

Atenciosamente,

 Fabiano Lino
 Acadêmico do curso de Educação Física da UFS

 Renato Izidoro da Silva
 Prof. Dep. de Educação Física da UFS
 Orientador de monografia

Eu, _____, autorizo a realização da pesquisa junto a este estabelecimento.

 Diretor da Instituição

São Cristóvão, outubro de 2017.

Apêndice II

Questionário direcionado aos alunos do Ensino Fundamental (2^a ao 5^a Ano).



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Este questionário refere-se à pesquisa de dados do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **“A TRADIÇÃO DO BRINCAR NAS ESCOLAS DO MUNICÍPIO DE SÃO CRISTOVÃO: UMA VISÃO SOBRE AS ESCOLAS MUNICIPAIS E. M. E. F. DR. MARTINHO DE OLIVEIRA BRAVO E E. M. E. F. LAURO ROCHA DE ANDRADE”** do discente **Fabiano Lino** do curso de Educação Física – Licenciatura, orientado pelo Professor Dr. **Renato Izidoro da Silva**

QUESTIONÁRIO DIRECIONADO AOS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Quais brincadeiras você conhece?

2. Com quem você aprendeu as brincadeiras que você conhece?

3. Qual a sua brincadeira favorita?

4. No local em que você mora você costuma brincar sozinho (a) ou acompanhado (a)?

Apêndice III

Questionário direcionado aos professores do Ensino Fundamental (2^a ao 5^a Ano).



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Este questionário refere-se à pesquisa de dados do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado “**A TRADIÇÃO DO BRINCAR NAS ESCOLAS DO MUNICÍPIO DE SÃO CRISTOVÃO: UMA VISÃO SOBRE AS ESCOLAS MUNICIPAIS E. M. E. F. DR. MARTINHO DE OLIVEIRA BRAVO E E. M. E. F. LAURO ROCHA DE ANDRADE**” do discente **Fabiano Lino** do curso de Educação Física – Licenciatura, orientado pelo Professor Dr. **Renato Izidoro da Silva**.

QUESTIONÁRIO DIRECIONADO AOS PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL

NOME _____

MINISTRA AULAS NA SÉRIE: _____

1. Professor, como você percebe a cultura da brincadeira infantil na escola?

2. Você trabalha ou já trabalhou junto aos seus alunos com brincadeiras tradicionais infantis? Se sim, de que forma se deu?

3. A preservação e os estímulos a Brincadeira Tradicional Infantil em sua opinião se fazem necessários no ambiente escolar? Justifique.
